
10
98
GameStar
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000
GameStar
+2 CD-ROMS
8,90 DM
Vollversion
X-COM
Service-CD
Bonus-
Videos: StarCraft: Brood War, Heavy Gear 2, Civilization: Call to Power, Rennspiel-Special, Diablo 2, Drakan, Max Payne, GameStar-TV
Sharewarespiele:
Siedler 3
Aufgedeckt: Geheime Facts zu Blue Bytes Hit
Exklusiv TEST
Dynasty General
Mit Hightech-Truppen erobert SSI die Taktik-Spitze
3D-Revolution
Quantensprung: Das bringen Ihnen die neuen 3D-Karten
50.000 DM Gewinnspiel
AUF DER 1. CD:
Vollversion
X-COM: Terror from the Deep
Exklusivdemos
Urban Assault
Dynasty General
BONUS-CD:
GameStar TV und 7 Spielevideos
(u.a. Diablo 2, Drakan)
45 3D-Karten-Treiber
15 Soundkarten-Treiber
Levels zu StarCraft, Mech Commander, Forsaken, T.A.
Atlas Might&Magic 6 + viele Patches, Tools, ...
GameStar 10/98
Vollversion
X-COM Terror from the Deep
Der Strategie-Hit von Microprose
Spielbare Exklusivdemos:
Dynasty General
Urban Assault
Demos:
Baldurs Gate, European Air War, Starsiege (neue Demo), Grand Prix 500 ccm (GameStar-Edition), Lode Runner 2, Jetfighter Fullburn, MAX 2, Johnny Herberts GP 1998, Small Soldiers, Rage of Mages, Recoil, Tribal Rage, MS Baseball 3D, Echelon, Plus:T-Online
Vollversion
X-COM Terror from the Deep
Der Strategie-Hit von Microprose bietet Basisbau, Taktikkämpfe und Forschung
Urban Assault Exklusivdemo
Kommandieren Sie Ihre Armee vom Cockpit aus
Dynasty General Exklusivdemo
Das neue Schwergewicht der Macher von Panzer General 3D
4 394418 708907 10
C&C 3: die Dreharbeiten ★ Test: Knights & Merchants ★ Gelöst: Final Fantasy 7, Dune 2000

GameStart!

Jubiläum! Mit Ausgabe 10/97 erschien vor zwölf Monaten der allererste GameStar. Anläßlich unseres einjährigen Bestehens haben wir mehrere Leckerbissen für Sie: zwei prallvolle CDs, unterteilt in unsere »normale« Demo-CD sowie die Service-CD mit vielen 3D-Treibern, Spiele-Videos, Patches und Tools. Dazu gibt's mit der Bonus-Vollversion **X-COM** den spannenden Strategie-Klassiker von Microprose. Unsere Exklusivdemos **Dynasty General** und **Urban Assault** richten sich ebenfalls an Strategen. Und die Titelstory **Siedler 3** blickt hinter die Kulissen von Blue Bytes potentiellem Aufbau-Hit. Oben drauf setzen wir die große Jubiläums-Verlosung mit Preisen im Wert von rund 52.000 Mark, darunter ein Traum-PC speziell für Spieler.

Besonders bedanken möchten wir uns bei allen Abonennten: Als unsere treuesten Leser machen sie uns weniger abhängig von kurzfristigen Marktschwankungen. Jeder Abonnent erhält mit dieser Ausgabe das **GameStar TV Kompendium**. Auf dieser CD befinden sich nicht nur alle bisherigen GameStar-Folgen in MPEG-Qualität, sondern auch zahlreiche Facts und Fotos zu jeder Folge: die schlimmsten Patzer beim Drehen, die Tricks hinter den Specialeffects. Dazu gibt's unveröffentlichte Outtakes und, für beinharte Fans, die »Spielfilm«-Option. Damit können Sie alle Folgen am Stück anschauen. Nie waren Continuity Errors leichter zu finden als heute...

Gute Nachricht für alle Kioskkäufer: Wenn Sie sich jetzt zu einem Abonnement durchringen, erhalten Sie ebenfalls das GameStar TV Kompendium zugeschickt. Außerdem bietet diese Ausgabe die letzte Gelegenheit, GameStar zum alten Preis von 7 Mark 90 zu abonnieren. Denn gestiegene Papierpreise und Produktionskosten haben unseren Verlag gezwungen, den Heftpreis auf 8 Mark 90 zu erhöhen.
Seien Sie versichert: Wir werden Ihnen auch in unserem zweiten Jahr den maximalen Gegenwert für Ihr Geld liefern!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



10/98



Titelstory
Die Siedler 3

64 Unser Kundschafter ist zurück. Tief hinter den knuddeligen Linien hat er alles für Sie herausgefunden, was es über den anrollenden Aufbaustrategie-Hit Die Siedler 3 derzeit zu wissen gibt: Geheime Facts, neues Kampfsystem und vieles mehr.

Aktuell

Tests

Tips & Tricks

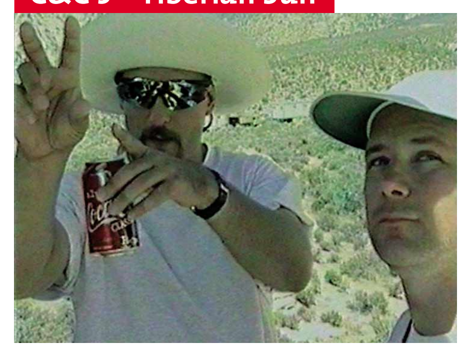
Hardware

Schwerpunkt: 3D-Grafikkarten

Rubriken



C&C 3 – Tiberian Sun



24 Anläßlich der Dreharbeiten zu Command&Conquer 3 konnten wir uns neugierige Fragen nicht verkneifen.

Dynasty General



88 Dynasty General schickt Sie als Kommandeur moderner Hightech-Truppen in epische Taktikschlachten.

Colin McRae Rally



110 Colin McRae Rally: Sie rasen nicht gegen unfaire Computer, sondern gegen die Zeit über Schlammpisten.

CD 1: Bonus-Vollversion X-COM

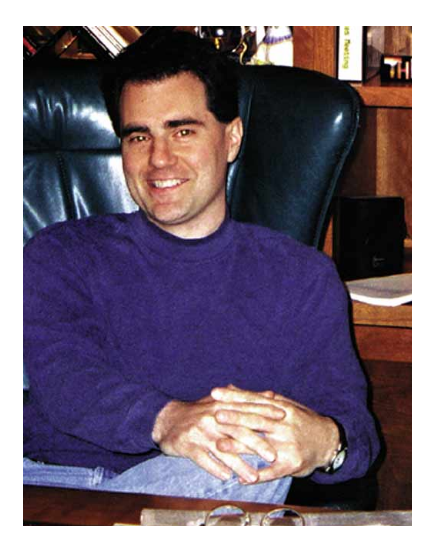
Demos: Dynasty General plus 6-Runden-Upgrade, Urban Assault, European Air War ...

Bonus-CD: Videos: Making of GameStar TV, Diablo 2, Drakan, StarCraft Brood War ...

Patches: Dungeon Keeper IPX-Fix, Final Fantasy 7, Mech Commander V1.8 plus viele Treiber, Tools ...

Gerüchte, Szene

Brett Sperry: »Bei EA können wir weiterhin großartige Spiele entwickeln.«



EA schluckt Westwood

Electronic Arts, weltgrößter Produzent von Computerspielen, übernimmt Westwood. Bislang gehörten die Command&Conquer-Macher zu Virgin Interactive. Der Kaufpreis beträgt rund 220 Millionen Mark. Mit Westwood schluckt EA auch einige Virgin-Entwicklungsstudios. Die Westwood-Gründer Brett Sperry (Präsident) und Louis Castle (Vizepräsident) bleiben in ihren derzeitigen Positionen bei dem in Las Vegas ansässigen Hersteller; beide unterzeichneten 5-Jahres-Verträge. Sperry zu dem Deal: »Wir hatten Angebote von vielen Firmen. Schließlich haben wir uns für Electronic Arts entschieden, weil uns EA die beste Infrastruktur bietet, um weiterhin großartige Spiele zu entwickeln.« Bei Westwood sind derzeit drei Programme in der Mache: Neben dem 3D-Actiontitel Commando (Termin unklar) vor allem Command & Conquer 3 sowie das Rollenspiel Lands of Lore 3. Alle drei sollen wie geplant erscheinen.

Commandos

Zum Überraschungs-Hit Commandos soll es einen Nachfolger geben. Mitte nächsten Jahres wird der zweite Teil des Echtzeit-Taktikspiels angeblich fertig sein. Um die Wartezeit zu versüßen: Gegen Jahresende '98 erscheint eine Missions-CD mit neuen Aufträgen für die sechs Elitekämpfer.

LucasArts

Die Gerüchte um die nächsten Star Wars-Spiele verdichten sich. Wie bereits gemeldet, soll LucasArts bereits an Programmen zu den kommenden Prequel-Filmen (Start im Sommer '99) arbeiten. Das erste soll den Titel Rebel Agent tragen, Details dazu gibt's aber noch nicht. Immerhin hält sich hartnäckig das Gerücht, LucasArts wolle das Programm als Einstieg ins Star Wars-Jahr direkt nach Neujahr '99 veröffentlichen – wir sind gespannt. Außerdem sei ein 3D-Actionspiel in der Art von Jedi Knight in der Mache; die passende Grafikengine werde derzeit bei LucasArts entwickelt.



Die offizielle Star Wars-Webseite bietet einen Vorgeschmack auf die kommenden Filme.

→ www.starwars.com

Hasbro übernimmt Microprose

Hasbro, einer der größten Spielzeugkonzerne (Monopoly), übernimmt für rund 125 Millionen Mark Microprose. Langfristig soll die Traditionsfirma mit Hasbro Interactive zusammengelegt werden. Erst kürzlich hatte letztere sich für 9 Millionen Mark sämtliche Rechte an alten Atari-Klassikern gesichert. Wie die Firmen künftig auftreten werden und ob der etablierte Name Microprose erhalten bleibt, ist noch unklar.

Lionhead Satellites

Peter Molyneux, derzeit mit Black & White (siehe Previewteil) beschäftigt, kümmert sich um den Nachwuchs. Seine neu gegründeten Lionhead Satellites sollen als Agentur jungen Entwicklerteams helfen, möglichst gute Konditionen bei Publishern zu bekommen. Das

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

★★★ **Microsoft:** Der Software-Konzern nimmt Chris Taylor und dessen neue Firma Gas Powered Games unter Vertrag. Taylor, bekannt durch Total Annihilation, will ein Rollenspiel entwickeln. ★★★ **Infogrames:** Angeblich will der französische Spielekonzern sich an Activision beteiligen oder die US-Firma sogar übernehmen. ★★★ **Flüchtlinge:** Die zehn ehemaligen Designer, die kürzlich Blizzard verließen, haben sich unter dem Namen Fugitive zusammengeschlossen. GT Interactive beteiligt sich an der neuen Firma. ★★★ **Sierra:** CUC, Konzernmutter hinter dem Hersteller, möchte sich von allen Spielebeteiligungen inklusive Blizzard trennen – vermutlich breit gestreut über die Börse. ★★★ **Duke Nukem:** Für den angekündigten Film um den blonden Actionhelden existiert mittlerweile ein fertiges Drehbuch. ★★★ **Activision:** Der Spielehersteller hat sich die Rechte an Space Invaders gesichert. ★★★ **DVD-Spiele:** Die beiden Render-Adventures Riven und Journeyman Project 3 sind optisch deutlich verbessert auf den Mega-Speicherscheiben erhältlich. Demnächst soll Wing Commander Prophecy folgen. Deutschsprachige Versionen sind nicht geplant.

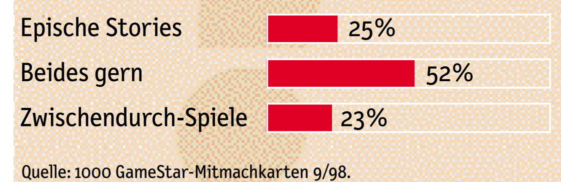


Peter Molyneux: »Talentierte Entwickler müssen sich auf ihre Projekte konzentrieren.«

Frage des Monats

In Ausgabe 9/98 fragten wir: »Haben Sie storylastige, komplexe Epen lieber als flotte Zwischendurch-Spiele«

Ergebnis: Story ist gefragt. Acht von zehn Spielern wollen (auch) epische Geschichten mit viel Drumherum, nur zwei bevorzugen Zwischendurch-Kost.



Quelle: 1000 GameStar-Mitmachkarten 9/98.

Ganze ist nicht als Konkurrenz zum amerikanischen Verbund unabhängiger Entwickler Gathering of Developers gedacht, verfolgt aber ein ähnliches Ziel: »Talentierte Entwickler müssen sich auf ihre Projekte konzentrieren«, so Molyneux. Die geschäftlichen Seiten der Spieleproduktion würden deshalb die Lionhead Satellites übernehmen.

Panzer General 3

Zum nächsten **Panzer General** gibt's erste Gerüchte. Angeblich soll die kommende Version des Strategie-Epos auf einer echten 3D-Engine basieren. Den Meldungen zufolge läßt sich sowohl in der gewohnten isometrischen Perspektive kämpfen, wahlweise stehen Sie direkt auf dem Schlachtfeld. Einige Punkte sind noch ungeklärt – etwa, ob Sie selbst in Panzer klettern können, oder was mit den klassischen Hexfeldern passiert. Angeblich will SSI die Grafikengine auch in der geplanten U-Bootsimulation **Harpoon 4** einsetzen. Beide Programme sollen Mitte bis Ende '99 erscheinen.

Tomb Raider Film

In Sachen **Tomb Raider**-Film brodelt die Gerüchteküche besonders heftig. Angeblich liegt im Rennen um die heiß begehrte Hauptrolle der Lara Croft derzeit wieder Demi Moore vorne. Einige Branchenauguren wollen sogar wissen, daß die Ex-Frau von Bruce Willis einen Vorvertrag bereits unterschrieben habe und bis zur endgültigen Entscheidung nur noch auf das fertige Drehbuch warte.

Knockout Kings

Die Box-Legende George Forman steigt nicht mit EA Sports in den Ring. Der schwergewichtige Altstar wollte für einen Auftritt in dem Boxspiel **Knockout Kings** schlicht zu viel Geld. Muhammad Ali oder Evander Holyfield waren da weniger begehrlich. Ein anderer Haudrauf darf nicht mitmachen: Mike »Ohr« Tyson ist den EA-Oberen zu unseriös.



Knockout Kings: Forman wollte zuviel.

StarCraft-Championship

Demnächst steigt die »Offizielle Münchner StarCraft Championship 1998«. Veranstaltet wird das Strategie-Ereignis von der deutschen Blizzard-Vertretung und RivalNet; GameStar sponsert das Turnier. Die ersten Runden werden online in RivalNet ausgetragen. Die Endausscheidung findet bei PC Fun in München statt. Der Sieger gewinnt einen Sierra/Blizzard-Einkaufsgutschein über 1.000 Mark, für die nächstplazierten gibt's Spiele-Pakete und GameStar-Jahresabos. Turnierbeginn ist im Oktober.

→ www.rivalnet.com
→ www.blizzard.de.

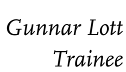
Konzerne übernehmen sich



Nicht nur im »Big Business« nehmen Firmenübernahmen drastisch zu, auch unsere vergleichsweise kleine Branche bleibt nicht verschont. Hasbro, im Hauptgeschäft Spielzeughersteller, holt sich mit Microprose knallhartes Spiele-Knowhow ins Haus. Electronic Arts schluckt eine weitere Kreativschmiede: Nach Origin, Bullfrog und Maxis sind jetzt die Westwood Studios an der Reihe.



Die Vermutung liegt nahe, daß mit den Übernahmen in den kleinen Firmen eiserne Business-Sitten einziehen, wo bislang schon mal kreatives Chaos herrschte und Experimente gewagt wurden. Immerhin haben Branchen-Vordenker wie Chris Roberts und Peter Molyneux die Spielefabriken verlassen, um eigene Firmen aufzuziehen. Origin und Bullfrog produzieren seit der Übernahme fast nur Spiele mit einer Zahl im Titel, also Fortsetzungen. Die sind zwar alle ziemlich gut, allerdings sieht es meiner Ansicht nach zur Zeit nicht so aus, als kämen aus diesen Software-Schmieden weiterhin die mutigen Spiele, für die sie früher bekannt waren. Alle übernommenen Firmen haben echte Pionierarbeit für unser Hobby geleistet – wären innovative Perlen wie Populous ohne die Energie einer unabhängigen Firma überhaupt entstanden? Was Westwood in den nächsten Jahren produzieren wird, kann ich mir denken: immer weitere C&C-Folgen!



Gunnar Lott
Trainee

Spiele News

Schöne neue Welten!

Wieviele Außerirdische haben Sie im Verlauf Ihrer PC-Spielerkarriere schon über den Jordan geschickt? Wievielen Orks sind Sie begegnet, und wieviele Cyborg-Roboter haben Sie schon gejagt? Wenn Sie auch nur halbwegs regelmäßig zu Joystick oder Maus greifen, gehen die Zahlen vermutlich ins Astronomische. Heerscharen von Entwicklern scheint außer ausgelutschten Science-fiction- oder Fantasy-Welten nichts Neues mehr einzufallen. Letztlich basiert ein Großteil der aktuellen Spiele-Szenarios entweder auf Star Wars, dem Herrn der Ringe oder Blade Runner. Obwohl ich jedes der drei großen Vorbilder mag: Gelegentlich geht mir das Einerlei gewaltig auf die Nerven.

Das Seltsame daran: Die Hersteller scheinen nicht mal zu merken, daß sich frische Umgebungen auszahlen würden. Ein paar der größten Verkaufserfolge der letzten Jahre – beispielsweise Tomb Raider oder Age of Empires – leben nicht zuletzt davon, daß man in frische Sphären abtauchen kann. Und es gäbe noch so viele unverbrauchte Szenarien – historische wie erfundene. Also, liebe Designer, erschafft endlich wieder neue Welten!

Peter Steinlechner
Redakteur



Rise of Rome: Das kultige Strategie-Epos von Microsoft bietet zahlreiche neue Einheiten.

Age of Empires Addon

Das Echtzeit-Strategiespiel **Age of Empires** erhält demnächst eine offizielle Erweiterung. **Rise of Rome** konfrontiert Sie in drei Kampagnen mit vier neuen Völkern. Fünf frische Einheiten mischen im Kampf der antiken Mächte mit, darunter Kamelreiter und Schleuderer. Außerdem dürfen Sie neue Technologien erforschen: Nach verbesserter Logistik sollen beispielsweise alle in der Kaserne produzierten Truppen nur als halbe Einheit zählen, so daß sich das Bevölkerungslimit deutlich verringert. Angepeilter Erscheinungstermin für **Rise of Rome** ist der November '98.

Info: Microsoft, ☏ (01805) 67 22 55

NHL 99

Beim alljährlichen **NHL**-Update konzentrieren sich die Entwickler von EA Sports auf Verbesserungen im Detail. Künftig soll ein farbiger Balken bei gehaltener Schlagtaste die Stärke des Schusses anzeigen, wobei längeres Drücken mehr Power bedeutet. In **NHL 99** sollen die Torhüter schlauer werden, und der Puck künftig auch von Spielern realistisch abprallen. Neben aktualisierten Vereins- und Spielerdaten wird EA Sports neuestes Stockgefecht auch die Kontrolle über 18 Nationalteams ermöglichen. Gerhard Leinauer gibt den Co-Kommentator, Marc Hindelang spricht den Hauptkommentar (beide DSF).

Info: Electronic Arts, www.ea.com



NHL 99: Anders als beim Vorgänger reflektiert das Eis nun wieder.



Anachronox: Aus der Isometrie-Perspektive kommandieren Sie bis zu vier Helden.

Anachronox

Zum Jahresanfang '99 soll **Anachronox** im Laden stehen. Entwickelt vom id-Renegaten Tom Hall, wird sich das Programm inhaltlich an japanischen Rollenspielen orientieren, aber ein westliches Endzeit-Szenario à la **Blade Runner** bieten. Sie steuern bis zu vier Helden aus der isometrischen Perspektive durch gewaltige 3D-Hallen. Neben den Hauptfiguren sollen sich noch rund 400 NPCs in der düsteren Endzeit-Welt tummeln. Das Programm basiert auf der **Quake** 2-Engine.

Info: Eidos, ☏ (01805) 22 31 24

Tomb Raider 3

Die Lara-Croft-Fangemeinde fragt sich gespannt, wie die adrette Abenteurerin wohl in **Tomb Raider 3** aussehen wird. Nach dem fröhlich wippenden Zopf aus Teil 2 erhält Fräulein Croft diesmal – Ohren. Die bislang aufgeklebten Texturenlauscher sollen dreidimensional aufgebauten Polygon-Hörorganen weichen. Weitere Neuerungen sind modischer Natur. Durch die Area 51 schleicht Lara im blauen Tarndress, packt sich für die Antarktis in warme Wintersachen und schlüpft im sonnigen Pazifik in den Bikini. Ab Ende November '98 sehen wir das alles selbst.



Tomb Raider 3: In der Antarktis entdeckt Lara ein gewaltiges Schiff; auf dem frühen Bild fehlt die passende Kleidung noch, die polartauglichen Klamotten werden erst später eingefügt.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Sim City 3000

Nachwuchs-Bürgermeister lecken sich die Finger nach **Sim City** 3000. Die Fortsetzung des Aufbau-Klassikers soll das Städte-Management noch realistischer machen. Neben Wohn-, Industrie- und Geschäftsgegenden dürfen Sie beispielsweise Gebiete künftig auch zum historischen Distrikt erklären. Prompt schießen nostalgische Bauten aus dem Boden und kurbeln den Tourismus an. Damit der Städtebau nicht zur Fleißarbeit ausartet, soll Ihnen auf Wunsch ein umfangreicher Beraterstab unter die bürgermeisterlichen Arme greifen. Voraussichtlich im November '98 treten Sie die Städtebauer-Karriere an.



Sim City 3000: Ein Tornado im verschlafenen Vorort fordert den ganzen Bürgermeister.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

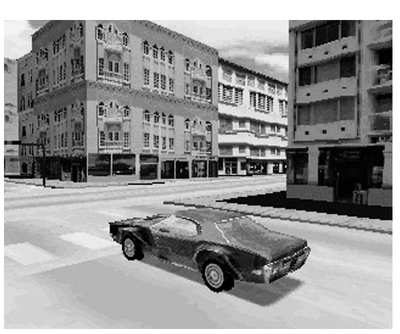
Might & Magic 7

Der sechste Teil der Rollenspiel-Reihe **Might & Magic** ist erst seit kurzem auf dem Markt, doch schon jetzt bastelt New World Computing fleißig am Nachfolger. Den Heldentrupp verschlägt es auf der Suche nach Erholung in das Inselreich Erathia. Dort tobt Krieg, und prompt werden die tapferen Recken hineingezogen. Projektleiter Keith Francart verspricht vor allem Dutzende von frischen Rassen und Charakterklassen sowie erweiterte Skills und Zauber. Einige Ungereimtheiten im Spielsystem will man bereinigen. Die Grafikengine von **Might & Magic** 7 wird die gleiche bleiben, aber immerhin 3D-Karten unterstützen.

Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 00 33

Driver

Action wie in den besten Kino-Verfolgungsjagden soll **Driver** bieten. Im nächsten Spiel der **Destruction Derby**-Entwickler Reflections liefern Sie sich in dicht befahrenen US-Städten heiße Rennen mit der Polizei. Während Sie durch Straßenschluchten oder Parkanlagen heizen, soll um Sie herum normaler Alltagsverkehr zuckeln. Die anderen Autofahrer stoppen vorschriftsmäßig an roten Ampeln und halten sich an Geschwindigkeitsbeschränkungen – Sie natürlich nicht. Ab Ende '98 können Sie voraussichtlich Gas geben.



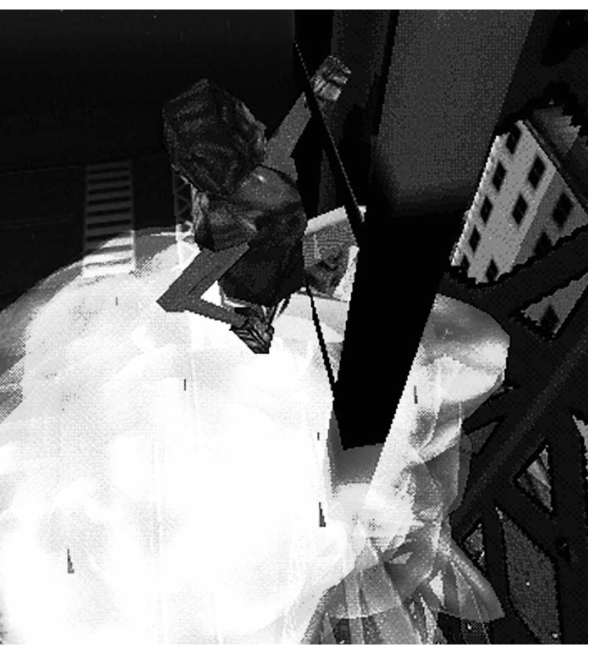
Driver: In detaillierten Städten liefern Sie sich heiße Verfolgungsjagden mit den Cops.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[3]	Unreal
2	[1]	Anno 1602
3	[2]	StarCraft
4	[4]	Commandos
5	[6]	C&C2: Alarmstufe Rot
6	[5]	Age of Empires
7	[7]	Frankreich '98
8	[9]	Diablo
9	[10]	Tomb Raider 2
10	[8]	Grand Theft Auto
11	[11]	Die Siedler 2
12	[12]	Jedi Knight
13	[18]	Civilization 2
14	[20]	Anstoss 2
15	[13]	Wing Commander Prophecy
16	[14]	Forsaken
17	[15]	NHL 98
18	[19]	Total Annihilation
19	[-]	Final Fantasy 7
20	[-]	Mech Commander

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News



Urban Chaos: Bereits im sehr frühen Stadium wirken die gewaltigen Poligon-Explosionen beeindruckend.

Urban Chaos

Unter dem Namen Mucky Foot (»juckende Füße«) werkelt ein Trupp ehemaliger Bullfrog-Designer an **Urban Chaos**. In dem Genremix prügeln Actionfans sich mit Gegnern, Adventure-Spezialisten kombinieren Gegenstände und auch Strategen kommen zum Zug – »alle Möglichkeiten sollen offen sein«. **Urban Chaos** spielt in einer Endzeit-Stadt, die in Sachen Realismus alle bisherigen PC-Metropolen in den Schatten stellen will. Sie können hunderte von Objekten – von der Telefonzelle über die Parkuhr bis zum Gullydeckel – benutzen, jedes Gebäude betreten, U-Bahn fahren oder Autos kapern. Urban Chaos soll realistische Tageszeiten und Wettereffekte von Schnee über Regen bis zu Nebel bieten, beim Marsch durch Parks wirbeln sogar Blätter auf – allerdings nicht vor Mitte ’99.

Info: Eidos, (01805) 22 31 24

Kurt

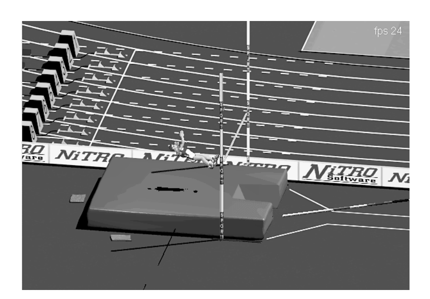
Kurt – auf diesen prägnanten Namen hört kur(t)ioserweise der nächste Fußballmanager von gestandenen **Bundesliga Manager**-Entwicklern. Das Programm soll ganz auf Spieltiefe setzen und wird in der Lage sein, ständig 430.000 Eigenschaften von über 8.000 Spielern in 400 Vereinen zu verwalten. Bei der Match-Präsentation geht das Team zurück zu den Wurzeln. Die in Echtzeit berechneten Torszenen werden nicht in 3D, sondern in schick gezeichnetem Bitmap-2D gezeigt. **Kurt** heißt übrigens das Maskottchen, das gleichzeitig durch das Programm führt und eine Art Online-Hilfe darstellt.

Info: Heart-Line, www.heart-line.de

Frank Busemanns Zehnkampf

Gemeinsam mit dem olympischen Silbermedaillen-Gewinner **Frank Busemann** bastelt Greenwood an einem Zehnkampf-Spiel. In Disziplinen wie Speerwurf, Stabhochsprung oder Hürdenlauf treten Sie gegen Computeropponenten oder menschliche Mitstreiter an. Die Steuerung der Sportler soll mit nur zwei Tasten einfach gehalten werden, vor allem wird perfektes Timing gefragt sein. Der Startschuß für PC-Athleten fällt wohl noch vor Weihnachten ’98.

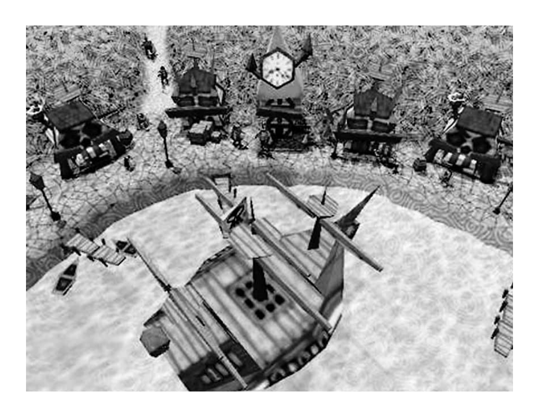
Info: Greenwood, (0234) 93 20 500



Frank Busemanns Zehnkampf: Stabhochsprung für sportliche PC-Athleten.

Good & Evil

Ron Gilbert, Mastermind hinter den ersten **Monkey Island**-Abenteuern, werkelt derzeit an **Good & Evil**. Der Genremix will Adventure-Elemente mit Echtzeit-Strategie und Rollenspiel verbinden. Unter anderem landen Sie in einem Fantasy-Mittelalter, verlassenen Wild-West-



Good & Evil: Wie der Freibeuter-Hafen werden alle Welten im Cartoon-Stil aus 3D-Objekten aufgebaut.

Städten, einem Piratennest oder auf fremden Planeten. In jedem Szenario heuern Sie zunächst Helfer aus der örtlichen Bevölkerung an. Dann ziehen Sie mit den Freibeutern, Indianern oder Cyborgs in Strategiespiel-Manier durch den Level. Allerdings wird weniger gekämpft, sondern vor allem fleißig geknobelt. **Good & Evil** soll von schrägen Ideen und Gags leben – von Gilbert sind wir nichts anderes gewohnt. Das Programm erscheint voraussichtlich Ende ’99.

Info: GT Interactive, (01805) 25 43 91

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Commandos
2	[3]	Anno 1602
3	[-]	DSF Fußball Manager 98
4	NEU	Mech Commander
5	[2]	Frankreich ’98
6	[-]	StarCraft
7	[5]	Autobahn Raser
8	[6]	Final Fantasy 7
9	[12]	Age of Empires
10	[11]	Emergency
11	[13]	Heart of Darkness
12	[10]	Tomb Raider 2
13	[20]	Flight Simulator 98
14	NEU	Conflict: Freespace
15	[-]	C&C: Das Combinat
16	[-]	Pro Pilot
17	[-]	Might & Magic 6
18	[15]	Anstoss 2
19	[-]	Grand Theft Auto
20	[19]	F1 Racing Simulation

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Karstadt.

Spiele News

Kings Quest 8

Das lange erwartete **Kings Quest 8: The Mask of Eternity** nähert sich laut Sierra mit Riesenschritten der Fertigstellung. In dem 3D-Adventure steuern Sie die Geschicke des langjährigen Serien-Protagonisten Graham. Mittlerweile sollen die meisten der sieben Levels fertig sein, jeder ist immerhin von rund 100 Kreaturen bevölkert. Darunter sollen nicht nur böse Monstrositäten, sondern jeweils auch um die zehn hilfreiche Charaktere sein, die vor allem im Knobelteil des actionlastigen Abenteuers weiterhelfen – die Entwickler sprechen von 20 bis 30 Puzzles pro Abschnitt. Nach derzeitiger Planung steht **Kings Quest 8** im November '98 im Laden.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40



Kings Quest 8: Prinz Graham in seinem neuen 3D-Outfit.

Israeli Air Combat

Für den Herbst haben die Simulationsprofis von Jane's etwas ganz spezielles in petto. **Israeli Air Combat** wird Ihnen sämtliche Flugzeugtypen der israelischen Luftwaffe zur Verfügung stellen. Neben F-4, F-15, F-16 und Mirage sind auch Exoten wie der Kfir oder der legendäre Lavi-Jäger im Angebot; insgesamt gibt's sieben Jets. In der Luft können Sie jederzeit auf eine Übersichtskarte wechsel und den Flug in Echtzeit verfolgen. Drei historische und genauso viele hypothetische Kampagnen runden das Paket ab. Laut Jane's waren bei der Entwicklung der Missionen israelische Piloten beteiligt. Der Jungfernflug soll im November '98 steigen.

Info: Electronic Arts, www.ea.com



Israeli Air Combat: Der flotte Lavi ATF ist der Star der israelischen Luftwaffe.

Redguard

Von Bethesda, den Machern der **Elder Scrolls**-Reihe, kommt ein neues Rollenspiel. **Redguard** spielt wieder in der Fantasy-Welt Tamriel, ist aber kein offizieller Teil der Serie. Der actionlastige Titel will vor allem Einsteiger ansprechen und verzichtet auf die umfangreiche Charaktergenerierung, die für Bethesda-Spiele bislang typisch war. Dafür lösen Sie allerlei Rätsel und messen sich in heißen Schwertkämpfen mit Monstern. Die begehbare Spielumgebung soll wesentlich kleiner, aber viel detaillierter ausfallen als beim zufallsgenerierten Quasi-Vorgänger **Daggerfall**. Nach derzeitiger Planung erscheint **Redguard** im Oktober '98.

Info: Virgin, ✆ (040) 39 11 13



Redguard: Spannende Säbelduelle sorgen für Piratenflair.

GameStar-Charts SEPTEMBER OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Colin McRae Rally	Rennspiel	Codemasters	87%
2	Dynasty General	Strategie	SSI	86%
3	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	Westwood	84%
4	Knights & Merchants	Aufbauspiel	Topware	80%
5	Urban Assault	Echtzeit-Strategie	Microsoft	77%
6	Missing in Action	Actionspiel	GT Interactive	77%
7	Max 2	Strategie	Interplay	77%
8	Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	75%
9	Bundesliga Manager 98	Manager	Software 2000	75%
10	Motocross Madness	Rennspiel	Microsoft	74%
11	Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	73%
12	MS Baseball 3D	Baseball-Simulation	Microsoft	73%
13	iF/A-18E Carrier Strike Fighter	Flugsimulation	Interactive Magic	71%
14	Johnny Herbert's Grand Prix	Rennspiel	Midas Interactive	70%
15	Darklords Rising	Strategie	SSG	69%
16	Reah	Adventure	Avalon Multimedia	64%
17	Rage of Mages	Rollenspiel	CDV	59%
18	Wargames	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	57%
19	Jetfighter Full Burn	Flugsimulation	Mission Studios	57%
20	Small Soldiers	Actionspiel	Dreamworks	56%

Die 20 besten PC-Spiele im September und Oktober. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 9/98 und 10/98.

Technik News



Von der Formel 1 abgeschaut: Der eckige Lenkradkranz des Saitek R4 FF Wheel.

Krafträder

Noch im September sollen die beiden Force-Feedback-Lenkräder von Microsoft und Saitek auf den Markt kommen. Saitek darf als einzige Firma in Lizenz die FF-Technik von Microsoft benutzen, während alle sonstigen Wheels auf der i-Force-Technik von Immersion beruhen. Sowohl das Microsoft **FF Wheel** als auch das Saitek **R4 FF Wheel** konnten wir in Form eines Vorserienmodells probespielen. Der Ersteindruck war bei beiden sehr gut. Allerdings mit der Einschränkung, daß sich die Lenkräder um so besser eignen, je mehr auf dem Bildschirm los ist. Mit **F1 Racing Sim** auf glatten Asphaltbändern seine Runden drehen – dafür braucht man kein derart teures Eingabegerät. Bei **Need for Speed 3** und **Nitro Raiders** dagegen erhöhte sich der Spielspaß jeweils beträchtlich, wobei beiden Lenkrädern unabhängig von der FF-Technik ähnliche Vorzüge zugeschrieben werden können: Sie sehen edel aus, sind gut verarbeitet und einfach zu befestigen. Leider ebenfalls gemeinsam ist beiden der happige Preis von fast 400 Mark.



Die komfortabel zu handhabende Konfigurationssoftware des Microsoft-Steuerrads.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55 Saitek, Tel. (089) 54 61 27 10

Rock'n'Ride-Stuhl

Auf der E3 und der CeBit Home sorgte er schon für Aufsehen, jetzt ist der **Rock'n'Ride**-Stuhl für jedermann käuflich zu erwerben. Für knapp 1.000 Mark verspricht die von der Berliner Cyberspace GmbH vetriebene Luxus-Sitzgelegenheit ein Force-Feedback-Erlebnis der ganz besonderen Art. Der über Luftschläuche von einem Kompressor angetriebene Sessel schwenkt und kippt nämlich um bis zu 60 Grad in die vom Joystick oder Lenkrad vorgegebene Richtung. Prädestiniert ist der Schaukelstuhl für Flugsimulationen und Ballereien im **Descent**-Stil, aber auch Rennspiele machen damit enorm Laune.



Mit dem Rock'n'Ride-System kommt mehr Bewegung in Ihre Spiele.

Info: Cyberspace, ✆ (030) 43 03 30 00

AT-Mainboard mit BX-Chipsatz

Als einer der ganz wenigen Hersteller hat Tyan ein BX-Mainboard im klassischen AT-Format im Programm. Damit sparen Aufrüstwillige mit einem alten PC zumindest den Austausch des Gehäuses. Daneben bietet das Tsunami **AT-1830S** mit einem AGP-, vier ISA- und vier PCI-Slots die klassenübliche Ausstattung. Die vier Dimm-Sockel lassen sich mit bis zu 1.024 MByte RAM bestücken. Kostenpunkt für die Hauptplatine: etwa 350 Mark.

Tyan Tsunami AT-1830S: Eines der wenigen BX-Mainboards im AT-Format.

Info: Tyan, ✆ (0761) 20 28 60

Banshee-Benchmarks

In letzter Sekunde bekamen wir von 3Dfx ein fast fertiges **Banshee**-Board zum Benchmarken geschickt. Leider etwas zu spät für den Schwerpunkt im Hardwareteil, doch die ersten Ergebnisse wollen wir Ihnen trotzdem nicht vorenthalten. Der Testaufbau war derselbe, mit Ausnahme von DirectX: Die mitgelieferten Banshee-Treiber pochten noch auf die alte Version 5.0, während wir alle anderen Tests bereits mit Nummer 6.0 durchgeführt haben. Dennoch wollte unser Vorserien-Sample partout nicht mit Direct3D-Spielen zusammenarbeiten; nach wenigen Sekunden erfolgte unweigerlich ein Absturz. Die Ergebnisse unter Glide beziehungsweise OpenGL zeigen aber bereits die Tendenz auf, die unter Direct3D nicht anders sein dürfte: Bei Spielen, die keinen Gebrauch von einer zweiten Textureinheit (TMU) machen, etwa **Turok**, war der Banshee circa zehn Prozent schneller als eine durchschnittliche Voodoo-2-Karte. Wird die zweite TMU dagegen unterstützt, sieht es eher schlecht um den Banshee aus. In **Quake 2** kam er nur bis auf etwa 60 bis 70 Prozent an die Leistung eines V2-Boards heran.

Turok (640x480, Glide)	
Banshee:	110,1 fps
Voodoo 2:	93,9 fps
Quake II (640x480, OpenGL)	
Banshee:	46,6 fps
Voodoo 2:	67,3 fps
Riva TNT:	53,6 fps
Quake II (800x600, OpenGL)	
Banshee:	28,9 fps
Voodoo 2:	45,0 fps
Riva TNT:	51,6 fps

Game Commander

Viele leidenschaftliche Spieler haben mehr als nur einen Joystick zu Hause. Das gute Gefühl, für jedes Spiel den passenden Knüppel parat zu haben, wird von Windows 95/98 empfindlich gestört. Microsofts Betriebssystem gestaltet den Umgang mit mehreren Geräten nämlich äußerst umständlich. Hier setzt die **Game Commander**-Software von Fanatec an: Mit dem einfach zu bedienenden Programm legen Sie für jedes Spiel ein eigenes Profil an, weisen ihm den richtigen Stick zu und belegen diesen nach Ihren individuellen Wünschen. Nach dieser Mühe belohnt Sie der Game Commander mit unschlagbarem Komfort. Nach Doppelklick auf das entsprechende Spiel erkennt die Fanatec-Software automatisch den dazugehörigen Joystick und erledigt für Sie sogar das nervige An- und Abmelden in der Spielgeräte-Steuerung. Eine auf drei Spieleprofile beschränkte Version liegt den Fanatec-eigenen Sticks bei, die Vollversion kostet 30 Mark.



Der Game Commander erleichtert den Einsatz mehrerer Joysticks.

Info: Fanatec, ✆ (06021) 84 06 53

DVD noch schneller

Mit dem **DDU220E** kündigt Sony die dritte Generation der DVD-Laufwerke an. Das Atapi-Modell liest DVDs mit bis zu 5facher Geschwindigkeit aus und kommt dadurch auf eine maximale Übertragungsrate von knapp 7 MByte/s. Im CD-Modus entspricht es mit 3,6 MByte/s und einer Zugriffszeit von 100 ms einem typischen 24fach-Laufwerk. Das DDU220E wird im Paket zusammen mit der MPEG-2-Dekoderkarte Real Magic Hollywood ausgeliefert und kostet etwa 700 Mark.

Info: Sony, ✆ (089) 94 58 20



Studiotechnik für den PC: Mit dem Vitalizer Jack können Sie Ihre Soundeffekte gehörig aufpeppen.

Sound-Zauber

Der renommierte Hersteller SPL produziert eigentlich Equalizer und Effektgeräte für den Profibereich. Klangbewußte PC-Besitzer können das jüngste Modell **Stereo Vitalizer Jack** aber auch an ihren Computer anschließen. Das perfekt verarbeitete Gerät im 19-Zoll-Format läßt sich problemlos zwischen Soundkarte und Lautsprecher stöpseln. Mit den Drehreglern verändern Sie dann von der Klangfarbe bis zur Stereobreite jede Facette des Soundsignals – das klappt sowohl bei der Wiedergabe (Line Out) als auch Aufnahme (Line In). Der Spaß ist nicht ganz billig: Das Profi-Gerät ist ab 400 Mark zu haben.

Info: SPL, ✆ (02163) 983 40

Live-Sound von Creative Labs

Mit der **Soundblaster Live** rundet Creative Labs sein umfangreiches Soundkarten-Programm nach oben hin ab. Auf dem PCI-Board werkelt ein neu entwickelter DSP (Digitaler Sound-Prozessor) vom Typ EMU10K1, der alle wichtigen Standards bis hin zum Positional 3D-Audio beherrscht. Daneben führt Creative einen neuen Standard ein: Mit EAX (Environmental Audio Extensions) wird es Spiele-Entwicklern möglich sein, Soundeffekte mit einer »Umgebungs-Information« zu verknüpfen. Die Soundblaster Live unterlegt dann in Echtzeit zum Beispiel Schüsse in großen Räumen mit einem Nachhall. Gut zu hören ist dies anhand einer mitgelieferten Light-Version von Unreal, deren Soundeffekte nach dem EAX-Prinzip codiert sind. Ab Herbst soll eine ganze Reihe hochkarätiger Spiele den Standard unterstützen. Abgerundet wird das Live-Paket von einem 64-stimmigen Wavetable und einem umfangreichen Software-Bundle. In die neuen Klangwelten können Sie ab September abtauchen, anzulegen sind dafür rund 300 Mark.

Info: Creative Labs, ✆ (089) 957 90 81, www.sblive.com

3Dfx Rampage

Seit einigen Wochen schwirren erste Gerüchte über den Nachfolger des Banshee-Chipsatzes umher. So soll der Neue auf den Namen **Rampage** hören und den Schwerpunkt auf zwei bestimmte Aspekte legen. Zum einen will 3Dfx damit Fullscene Antialiasing ohne Performance-Verlust erreichen und zum zweiten komplett neue Lichteffekte ermöglichen. Diese sollen nicht mehr durch Lightmaps generiert werden, sondern auf einer Pixelbasis entstehen und dadurch deutlich schöner sein. Erwartet wird der Rampage für Mitte 1999.

Prozessor-Upgrade

Sie würden gerne Ihren Prozessor aufrüsten, verfügen aber nicht über technische Vorkenntnisse? Dann könnte die **Turbobooster**-Serie der Firma Topgrade das richtige für Sie sein. Das Upgrade-Modul wird einfach anstelle Ihres alten Prozessors auf das Mainboard gesteckt. Die integrierten Bestandteile des Turboboosters sorgen dann automatisch für eine Anpassung der Spannung und der internen Taktfrequenz. Das Aufrüsten funktioniert mit allen Sockel 5- bzw. Sockel 7-Mainboards. Der neuste Sproß der Serie, der Turbobooster 3D, verfügt über einen AMD K6-2-Prozessor. Dieser beherrscht neben Intels MMX-Technologie auch den AMD-eigenen 3DNow-Befehlssatz, der kommende Spielegenerationen noch einmal ordentlich beschleunigen soll. Die 266-MHz-Variante des Boosters kostet etwa 400 Mark, das 300-MHz-Modell ist für ungefähr 500 Mark zu haben.

Das Turbobooster-3D-Upgrade erspart Ihnen den Kauf eines neuen Mainboards.

Info: Topgrade, ✆ (06403) 69 02 12

Darth Vader und Corporal Hicks

C&C 3 – die Dreharbeiten

Mit echten Hollywood-Stars und großem finanziellen Aufwand dreht Westwood in Nevada die Zwischensequenzen von C&C 3 – Tiberian Sun.



Commander McNeil hilft einem verwundeten Kameraden.

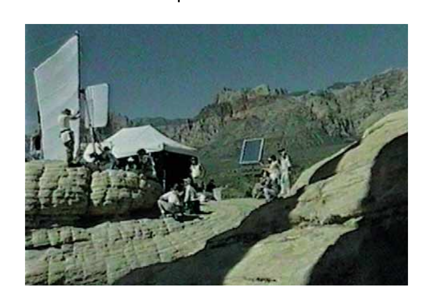
Der Red Rock Canyon in Südnevada sieht aus wie eine Landschaft aus einer anderen Welt. Unter gleißender Sonne wächst ringsherum kahles, rotes Felsgestein in den tiefblauen Himmel. In dieser malerischen Umgebung dreht Westwood die Außenaufnahmen für die Cutscenes in **Command&Conquer 3**. Szenen, die nicht unter freiem Wüstenhimmel spielen, werden mit der beliebten Bluescreen-Technik gefilmt. Um einige wichtige Indoor-Einstellungen echter wirken zu lassen, bauten Westwoods Techniker im firmeneigenen Studio in Las Vegas eigens das Innere eines Bunkers nach. Mehr als 50 Schauspieler, Kameraleute und Techniker schuften rund um die Uhr, um die Dreharbeiten termingerecht abzuschließen. Als Hauptdarsteller konnten zwei profilierte Hollywood-Akteure gewonnen werden: Michael Biehn (**Aliens, Terminator**) und James Earl Jones (**Star Wars**).

Kane als Regisseur

Joseph D. Kucan, Produzent bei Westwood, schützt seinen markanten Schädel mit einem Sonnenhut vor der Sonne Nevadas. In den Wüstenszenen tritt der Bösewicht Kane, den er wie bei den Vorgängern spielt, nicht auf. Er konzentriert sich bei den Außendrehs voll auf seine Arbeit als Regisseur. Es freut ihn, diesmal Hollywood-Stars dabeizuhaben: »Das kommt meiner Faulheit entgegen, weil es meinen Job so viel leichter macht. Sie sind so gut – was muß ich ihnen da groß erzählen?«



Commander McNeil (Michael Biehn) nebst Elite-Soldatin besprechen die Situation.



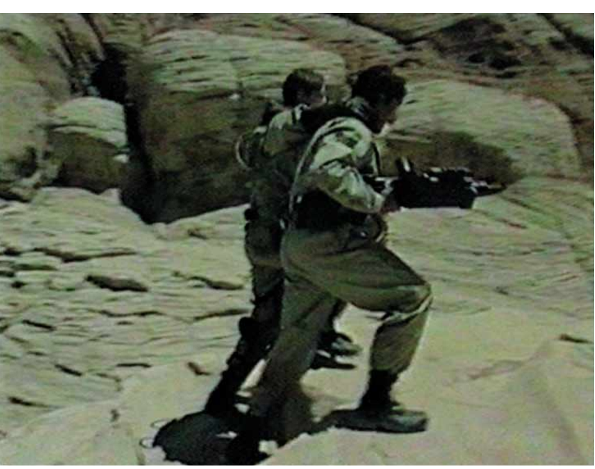
In der Hitze des Red Rock Canyon baut die Westwood-Crew ihr Equipment auf.

Star Wars und Aliens

Erstmals soll ein Command&Conquer den Spielern eine echte Identifikationsfigur bieten. Einen lässigen Helden, dessen markantes Gesicht auch für die Spiel-

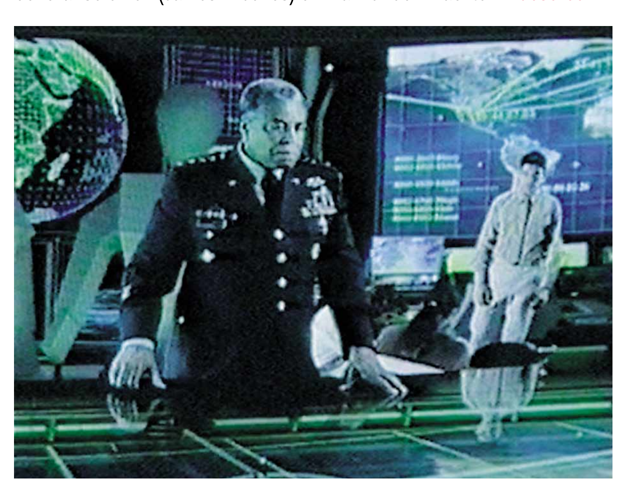


Joseph Kucan gibt seinen Darstellern detailierte Anweisungen.



Die Infanteristen der GDI tragen futuristische Automatikgewehre.


General Solomon (James E. Jones) einmal vor dem nackten Bluescreen ...

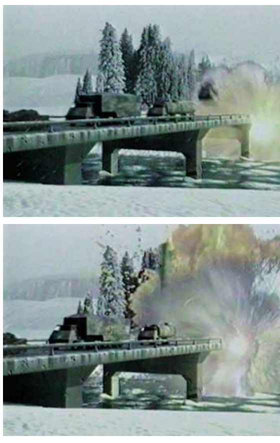

... und in der Computergrafik. Beachten Sie den Kommando-Tisch.

werbung gut zu gebrauchen ist: Commander McNeil, stellvertretender Kommandeur der GDI-Truppen wird von Michael Biehn verkörpert. Der sympathische Star spielte zuvor Hauptrollen in drei Kultfilmen: den Rebellen in **Terminator**, den Bösewicht in **Abyss** und Corporal Hicks in **Aliens**. General Solomon, seines Zeichens Befehlshaber der GDI, wird von James Earl Jones gemimt, der als die amerikanische Stimme von Darth Vader unsterblich wurde. Der bekannte Darsteller hat schon einige Male hohe Militärs gespielt. Seine ernste, ehrliche Ausstrahlung macht ihn für die Rolle besonders geeignet.

Profi-Sequenzen

Die Dreharbeiten werden trotz brütender Wüstenhitze von allen Beteiligten mit lässiger Professionalität vorangetrieben: Nichts deutet darauf hin, daß hier nicht an einem abendfüllenden Hollywood-Film gearbeitet wird. »Die Kamera ist die gleiche, der Sound ist der gleiche, die Beleuchtung, die Warterei, der Streß, das Essen sind gleich« meint Michael Biehn.

»**C&C 3** wird insgesamt über eine Stunde Video enthalten.«, schätzt Kucan. Allerdings sind die Schneidearbeiten noch nicht abgeschlossen, so daß nicht endgültig feststeht, wieviel vom gedrehten Realfilm-Material reinkommt. Allein die hochwertigen, 30sekündigen Renderstrips, welche die Missionen verknüpfen, umfassen zusammen eine halbe Stunde Film. Die in den Videos zwischen den Missionen erzählte Story beginnt 20 Jahre nach dem Ende von **C&C** und soll weit umfangreicher sein als die der Vorgänger. Beispielsweise soll die mysteriöse Herkunft des Tiberium-Minerals beleuchtet werden. Auch über Kane, den mächtigen Anführer der Bruderschaft von Nod, werden wir viel Neues erfahren.




Aus einer Zwischensequenz: Die Brücke fliegt mitsamt dem überquerenden GDI-Konvoi in die Luft.

Design geht vor

Der Leitende Designer Erik Yeo ist wie Kucan ein alter Hase, der schon an den ersten beiden Teilen beteiligt war. Er hat lange vor den Dreharbeiten die meisten Missionen ausgetüftelt und damit auch das Video-Skript bestimmt. Die kniffligste Aufgabe von Regisseur und Drehbuch-Autoren ist es, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, es sei genau andersherum. Der Schauspieler Michael Biehn drückt es so aus: »Die Geschichte führt den Spieler zu einem bestimmten Punkt, an dem er dann das Ruder übernimmt.« GUN

Drei Fragen an Joseph »Kane« Kucan

GameStar: Welches Vorkommnis während der Dreharbeiten hat Dir am besten gefallen?

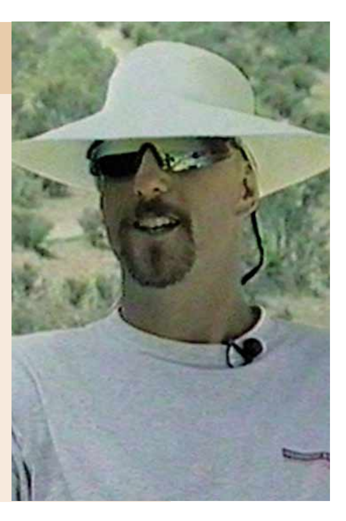
Kucan: Bei einem einfachen Stunt sollte sich ein Komparse aus dem Bild heraus auf eine Matte werfen. Da er ein sehr kräftiger Typ ist, wackelten die ganzen Aufbauten jedesmal, wenn er aufschlug. Beim neunten oder zehnten Versuch tat er so, als ob er angeschossen würde, griff sich an die Schulter, verzog sein Gesicht schmerzverzerrt und legte sich dann mit der Grazie eines Ballet-Tänzers ganz sanft auf die Matte. Das Team brach in Gelächter aus...

GameStar: Hat es Spaß gemacht, den fiesen Kane zu verkörpern?

Kucan: Kane zu spielen macht ausgesprochen viel Spaß. Sein Sinn für Humor und Timing sowie seine Arroganz und Präsenz ergeben einen faszinierenden Charakter, finde ich. Sehen wir der Wahrheit ins Gesicht: Jeder Schauspieler will gern den Bösen spielen! Ich hoffe, meine neueste Inkarnation dieses Charakters wird den Fans gefallen!

GameStar: Wie konntet Ihr Michael Biehn und James Earl Jones überreden, bei einem Computerspiel mitzuwirken?

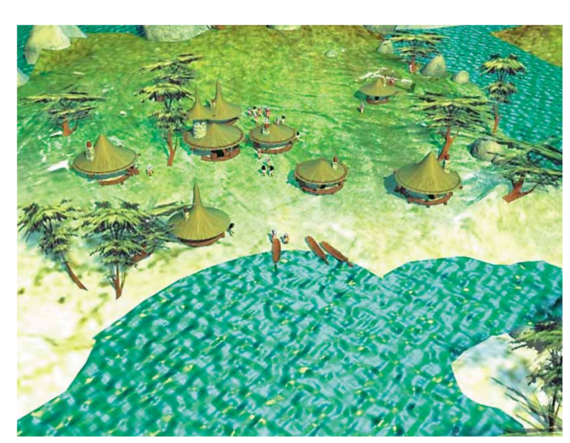
Kucan: Mit etwas Hilfe: Beide wurden von ihren Kindern (oder, im Fall von Mr. Jones, seinen Enkeln) ermutigt, es zu tun, weil diese das erste C&C gemocht haben.



Götter, Giganten und Gefolge

Black & White

Kultdesigner Peter Molyneux schlägt wieder zu. Machen Sie sich eine ganze Welt untertan und besiegen Sie die Gegner durch Ihre magische Fingerfertigkeit.



Ein Blick aus der Vogelperspektive auf ein Fischerdorf. Im fertigen Spiel sollen Wolken unter dem Betrachter vorbeiziehen.

Zauberer schicken wildeste Kreaturen in die Schlacht um die Vorherrschaft im Lande Eden. Ganze Horden von Skelettkriegern dreschen aufeinander ein, Hexenmeister schleudern Blitze um sich. Das alles wird erst durch die Energie friedfertiger Wichtel möglich. Hinter so einer Spielidee kann nur Peter Molyneux stecken. Mit Black & White meldet sich der Erfinder von Populous und Dungeon Keeper zurück.



Die selbstgezüchteten Monster können riesengroß werden und ganze Ortschaften plätten.

Untertanen gesucht

Am Anfang war der Traum des Peter Molyneux, eine richtige Miniaturwelt zu schaffen. Entweder von oben durch die Wolkendecke oder aus nächster Nähe gucken Sie auf Ihr wuseliges Volk. Ihre Untertanen gehen ihrem Tagewerk nach, fällen Holz, gehen fischen und heiraten sogar. Währenddessen setzen Sie als machthungriger Erzmagier alles daran, Ihre Konkurrenten im Kampf um die Vorherrschaft um Eden ins Jenseits zu befördern. Doch dazu brauchen Sie mystische Energie, die den braven Ureinwohnern innewohnt. Also machen Sie sich die Leutchen gefügig und lassen sich als Gottheit huldigen. So entsteht der Stoff, aus dem die Zaubersprüche sind.

Je nachdem, ob Sie Ihre Untertanen mit Güte und Nachsicht zur Huldigung »überreden« oder durch Terror dazu zwingen, verändert sich Ihr Herrschaftsgebiet optisch von sonnendurchfluteten Auen zu verwunschenen Sümpfen.

Magie in Handarbeit

Magische Energie ist nur ein Teil im Zauberhandwerk – Sie lösen erstmals die Beschwörungen manuell aus. Dafür haben die Jungs von Lionhead die »Gesture Recognition«-Technologie entwickelt, welche Mausbewegungen analysieren kann. So erschaffen Sie beispielsweise eine Feuerwand erst dann, wenn Sie mit der Maus einen Kreis ziehen. Je perfekter die Bewegung ausgeführt wurde, desto stärker wird die Wirkung des Zaubers.



Wütende Wachhunde

Schlüsselelemente in Black & White sind die Monster, die Sie in speziellen Gehegen heranzüchten. Diese Kreaturen dienen als mächtige Verbündete im direkten Kampf gegen die Konkurrenzmagier. Denn als einzige können sie zaubern, ohne die Energie der Eingeborenen zu benötigen. Auf Wunsch dürfen Sie die Bestien auch selbst steuern.

Black & White ist noch ein gutes Jahr von seiner Fertigstellung entfernt. Deshalb existieren bislang auch nur handgezeichnete und »geschummelte« Grafiken, die als Vorlage für die spätere Optik dienen sollen. Erst kurz vor Fertigstellung soll dann die echte Grafik eingebaut werden – und damit auf dem neuesten Stand sein. MIC



Eine der Monster-Konzeptzeichnungen.

Black & White

Genre:	Strategie	Hersteller:	Lionhead
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Ich bin mir sicher, daß Peter Molyneux mit Black & White wieder einen echten Meilenstein schaffen wird. Wenn Detailreichtum und finale Grafik auch nur halb so gut werden, wie geplant, wird sich niemand dem Charme dieses Spiels entziehen können.«

Entwicklungsreport

Dungeon Keeper 2

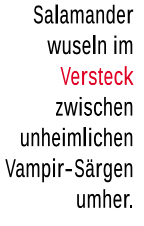
Phase 2: Die Realisierung

Wir beobachten für Sie vor Ort, wie sich Bullfrogs neues Untergrund-Epos auf dem Weg von der Idee zum Händlerregal entwickelt.

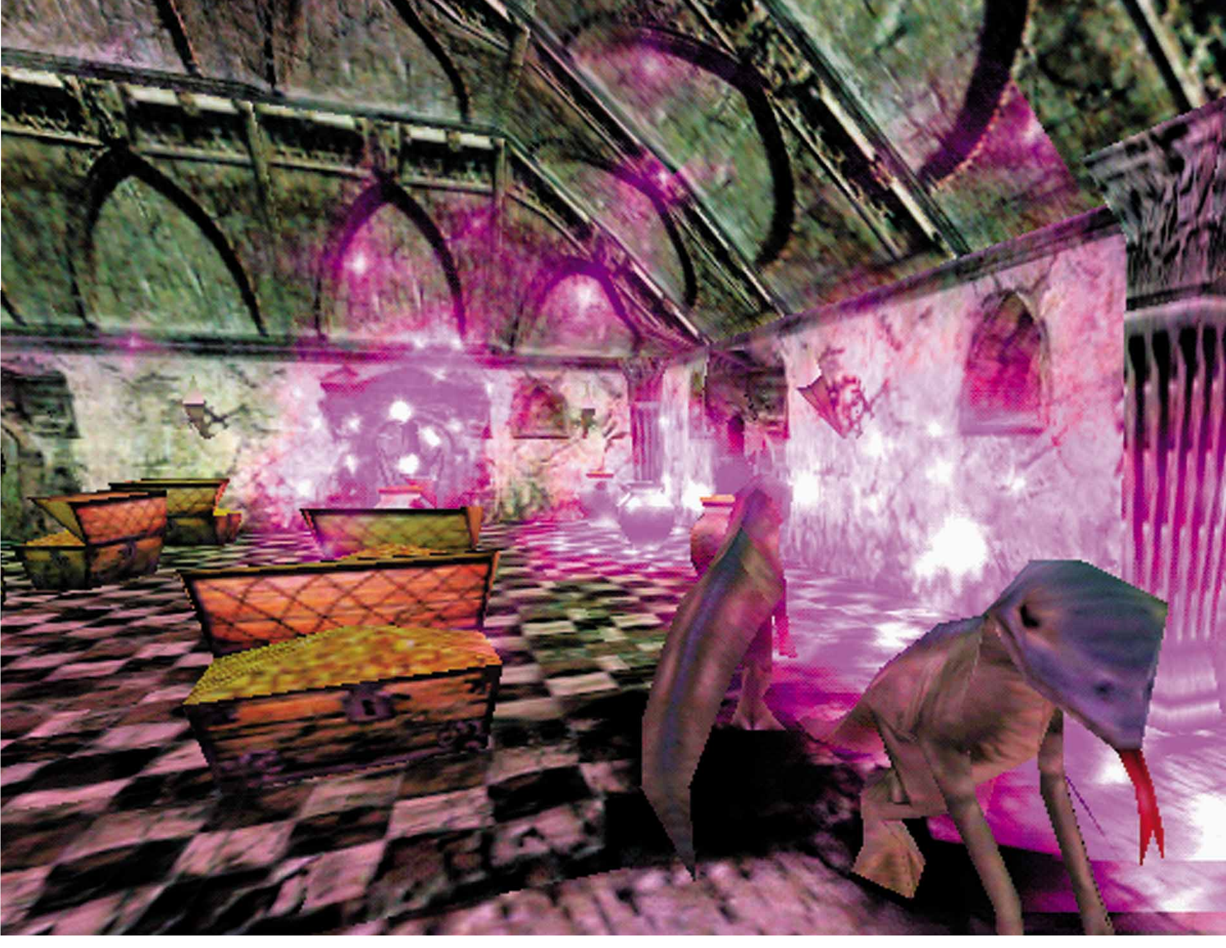
Die Konzeptphase stand im Mittelpunkt der ersten Folge unseres Entwicklungsreports zu Dungeon Keeper 2, Bullfrogs Hoffnungsträger in Sachen Echtzeit-Strategie. Diesmal schauen wir den »Handwerkern« über die Schultern: Programmierern und Grafikern.

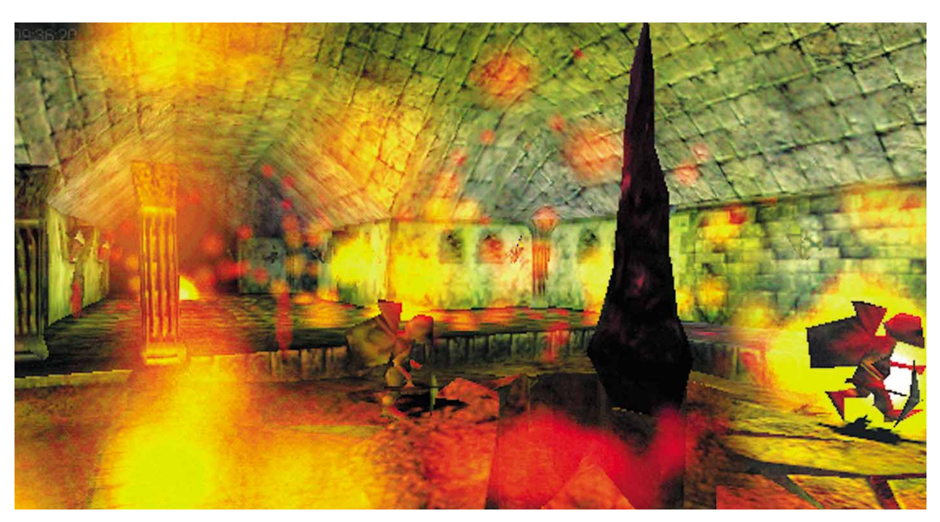
Der Horny attackiert

Alex Peters, Leitender Programmierer bei Dungeon Keeper 2, beugt sich über den Monitor eines Kollegen. »Ein Kampf!« ruft er, »Der erste Kampf funktioniert.« Tatsächlich findet auf dem Bildschirm in einer Art Arena-Level eine fiese kleine Prügelei statt: Noch ohne Animationen und Spezialeffekte attackiert ein Horny einen Haufen Imps, die panisch auseinanderspritzen. »Das Schöne am Programmieren ist, daß man ständig kleine Erfolgserlebnisse hat«, erzählt Alex. »Ein Spiel wie Dungeon Keeper 2 hat Millionen Zeilen Programmcode, aber schon mit einigen Hundert bekommt man irgend etwas hin, das läuft.« Es funktioniert ähnlich wie das Bauen eines Modellboots: Man fangt mit dem Rumpf an, und das Ding kann schwimmen. Dann fügt man



Salamander wuseln im Versteck zwischen unheimlichen Vampir-Särgen umher.





In der Nähe eines Portals kriechen vielfarbige Flammen an den steinigen Wänden entlang.

Aufbauten hinzu, und es gewinnt an Stabilität. Erst wenn eine Kanone dazukommt, kann es schießen, aber ohne den Motor kann es noch nicht fahren. Die ganze Zeit ist es jedoch schon als Schiff erkennbar, und jedes der hinzugefügten Einzelteile bringt eine neue Funktion.



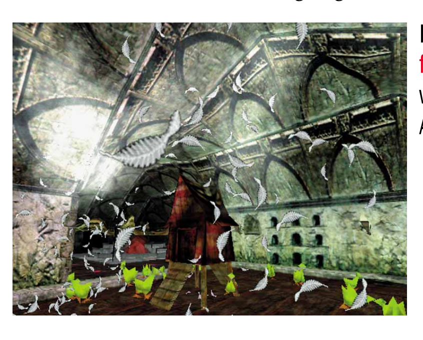
Links pulsiert düster das unheimliche Herz des Dungeons, während das Portal daneben mit Lichteffekten protzt.

Elf Programmierer hören auf Alex' Kommando – speziell für die PC-Version. Alle stehen in ständigem Austausch untereinander sowie mit dem Produzenten und den Grafikern. Jeder hat an seinem Arbeitsplatz zwei gutbestückte Computer. Einer enthält alle Tools (wie Microsofts Developer's Studio) und Datenbanken, während auf dem anderen ständig das Spiel in der aktuellen Version installiert ist, damit neue Features sofort eingebaut, getestet und debugt werden können. Frisch implementiert wurde bei unserem Besuch gerade eine brandneue Routine, die Verlieswände immer ein wenig schief (und damit echter) aussehen läßt.

Stoßzeit auf dem Schirm

Der Leiter der Grafik-Abteilung, John Miles, diskutiert in Bullfrogs schickem Billardzimmer gestenreich mit Alex Peters und einem weiteren Programmierer. Er fordert die doppelte Anzahl Polygone pro Monster, damit seine Leute »mehr zum Spielen haben«. Allerdings handelt es sich hier nur um eine Flachserei unter Kollegen: Mr. Miles weiß natürlich genauso gut wie die anderen, daß die holden Unholde nicht aus mehr als 260 Polygonen bestehen dürfen, weil die Engine so viele von ihnen auf einmal darstellen muß. Schließlich sind zu Stoßzeiten manchmal mehr als 50 Kreaturen gleichzeitig auf dem Schirm. »Künstler sind halt nie zufrieden«, schmunzelt er. »Genauso wie die Programmierer Ihre P-II-400-Maschinen langsam finden, hätten wir gerne noch mehr Effekte, mehr Licht, mehr Monster.« Dabei wurde gerade erst ein Neuling eingebaut: Der Dieb schleicht, stiehlt und meuchelt – und das alles für die Mächte des Guten. Seine Hauptfähigkeit ist das rücksichtslose Entschärfen der Fallen, die der Verliesmeister gerade erst so liebevoll aufgestellt hat.

Wir wollten von John Miles wissen, wie er Objekte und Charaktere, die wir später im Spiel sehen, bastelt. »Am Anfang steht immer eine schlichte Bleistift-Konzeptzeichnung«, schildert er. »Anhand der Skizze erstellen wir dann in 3D Studio Max ein möglichst ähnliches Polygon-Modell. Danach malen wir im Adobe Photoshop die Texturen, mit denen der Rohbau überzogen wird. Ganz zuletzt kommen noch die verschiedenen Bewegungsanimationen dazu. Erst dann lebt die Figur.« Ein weiteres Feature, welches für Vollbeschäftigung unter



In der Hühnerfarm herrscht wie immer helle Aufregung.

Berufsbild: Grafiker



John Miles (29), Leitender Grafiker, hat ein besonders inniges Verhältnis zu Horny.

Tägliche Aufgaben: Skizzen anfertigen, Polygonobjekte erstellen, Texturen zeichnen, Animationsequenzen designen.

Ausbildung/Kenntnisse: Neben Lern- und Begeisterungsfähigkeit wird auf handwerkliche Fähigkeiten (Zeichnen!) der größte Wert gelegt. Ein Kunst- oder Designstudium ist sehr hilfreich, aber keine Voraussetzung. Künstler, die größtenteils Räume und Objekte erstellen, kommen oft eher aus der Richtung Architektur und Ingenieurswesen.

Typischer Werdegang: Nach dem Studium freie Mitarbeit, dann Volleinstieg als Grafiker im Spiele-Design.

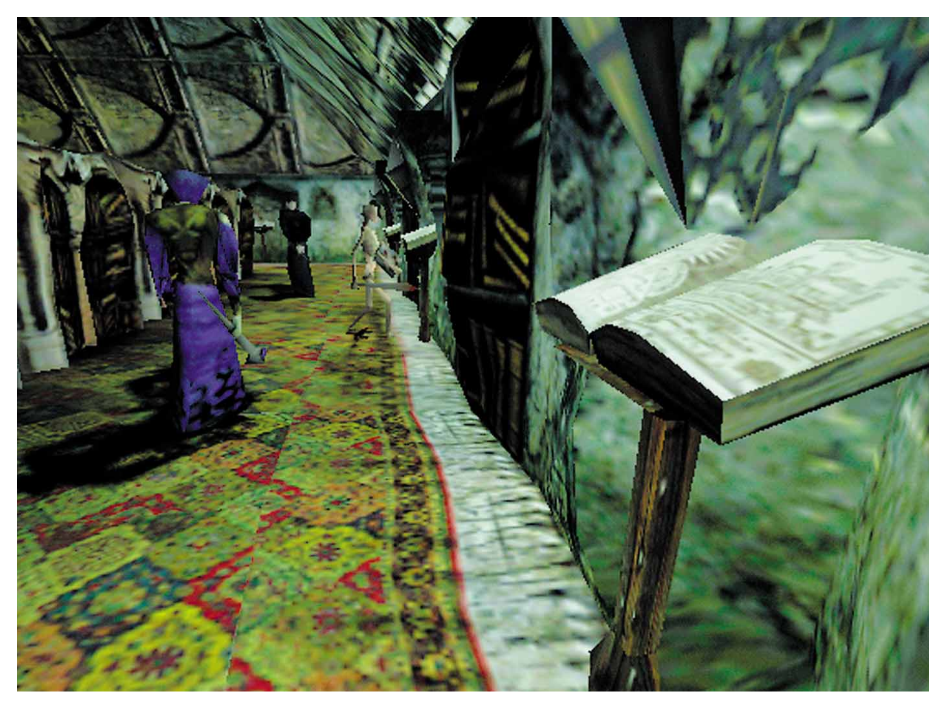
Berufsbild: Spiele-Programmierer

Tägliche Aufgaben: Codierung von neuen Programmteilen, Tools – und immer wieder Debugging (Finden und Ausmerzen von Fehlern).

Ausbildung/Kenntnisse: Ein Informatikdiplom macht Sinn, wichtiger als die formelle Ausbildung sind jedoch Erfahrung in professionellem Programmdesign und die eigenen Kenntnisse.

Typischer Werdegang: Fast alle Programmierer in der Spieleindustrie sind begeisterte Freaks, die irgendwann zu Hause angefangen haben, Software zu entwickeln. Viele haben während des Studiums bereits als Level-Designer oder Beta-Tester für Spielefirmen gearbeitet.


Alex Peters (25), Leitender Programmierer.


Andächtig wandeln die Zauberer durch die stimmungsvoll düstere Bibliothek.

Johns kleiner Künstlertruppe gesorgt hat, ist die Neugestaltung des Portals, durch das die frisch angeworbenen Kreaturen in den Dungeon kommen. Sobald sich ein neues Monster ankündigt, erscheint ein Icon auf dem Bildschirm. Klickt der Spieler darauf, springt die Kamera in eine Frontalperspektive des Portals. Jede Figur inszeniert eine eigene Eintrittssequenz: Der Zauberer schickt protzigerweise erst einmal ein paar Blitzschläge durchs Tor, ehe er sich selbst herbei bequemt. Die Ankunft der Eisernen Jungfrau löst eher frostige Gefühle aus: Ein Eissturm umtost das magische Portal, wenn die Lady naht. Pro Sequenz kümmert sich ein Grafiker nur um die verschiedenfarbigen Lichter, einer um die Partikel-Effekte, ein anderer um die Polygonmodelle und ein vierter um Portal und Hintergrund.

Weiterhin wird derzeit an der Gestaltung eines neuen Raums gebastelt: In **Dungeon Keeper 2** soll es ein Casino geben, das Ihren Kreaturen die Gelegenheit bietet, sich beim Glücksspiel ein bißchen vom anstrengenden Heldenkloppen zu erholen. Ihnen als Monster-Arbeitgeber eröffnet es die hübsche Möglichkeit, sich mit gezinkten Karten etwas von dem exorbitanten Lohn zurückzuholen, den sie Ihren Jungs zahlen müssen.

Hauptrolle für Horny

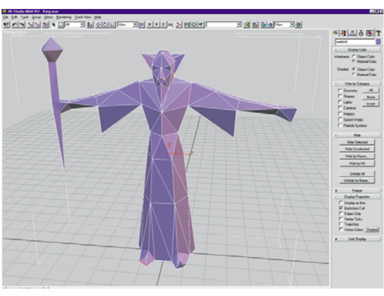
Übrigens hat sich seit dem letzten Heft eine minimale Änderung am Konzept ergeben. Um **Dungeon Keeper 2** noch etwas leichter zugänglich zu machen, soll jetzt der beliebte Horny den Spieler wie ein Geschichtenerzähler durch die Story führen. Er kommentiert alle möglichen Ereignisse im Spiel, gibt Informationen zu jeder Ihrer Kreaturen und stellt nach Ihrem Sieg den nächsten Level vor. An der Handlung selbst ändert sich dadurch allerdings nichts.

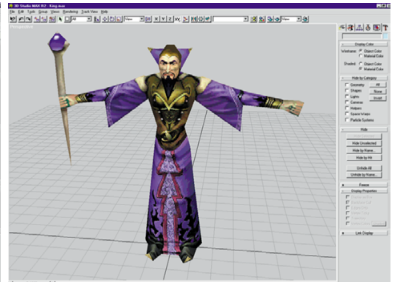
Goblin zu gewinnen

Exklusiv für die GameStar-Leser hat einer der Dungeon-Keeper-2-Grafiker die Bleistiftskizze eines Goblins gespendet. Wir haben das kostbare Original mit einem edlen Rahmen verschönert und verlosen es jetzt unter allen Lesern, die bis zum 30.09.98 eine Postkarte an die folgende Adresse schicken:

Redaktion GameStar
Stichwort »Dungeon Keeper 2«
IDG Entertainment Verlag GmbH
Brabanter Str. 4
80805 München







Von der Skizze über das Polygonmodell zur fertigen Figur: So entsteht ein Zauberer.

Im nächsten GameStar

Nachdem die Realisierung der wichtigsten Programmteile mittlerweile abgeschlossen ist, werden wir in der nächsten Ausgabe die schwierige Arbeit der Level-Designer genau unter die Lupe nehmen. GUN

Luftkämpfe und klirrende Klingen

Drakan

Auf dem Rücken eines mächtigen Flugdrachen liefert sich eine hübsche Heldin Kämpfe mit miesen Monstrositäten.



Die Monster in Drakan sind teilweise richtige Ekelpakete.

Auf CD: Video-Special

Kampflustige Schönheiten sind in Computerspielen die Ausnahme. Sieht man von Lara Croft ab, fällt die Hauptrolle meist muskelbepackten Mannsbildern zu. Dabei hat eine weibliche Heldin handfeste Vorteile – nicht zuletzt den, daß eine attraktive »Sie« auf der Spieleschachtel mehr Aufmerksamkeit erregt als ein verschwitzter »Er« mit Dreitagebart. Nach dem Polygon-Wunder aus Tomb Raider tritt jetzt eine weitere Amazone an. Im Actionspiel Drakan sollen Sie als die agile Rynn zusammen mit dem Drachen Arokh gegen das Böse kämpfen. Die Schwertkämpferin Rynn wirkt mit ihren schmutzigen Lederhosen derber als die vornehme Historikerin Croft, hat es aber ebenfalls faustdick in der Bluse und hinter den Ohren. Das fliegende Duo will einem gemeingefährlichen Magier den Garaus machen.



Aus der Drachenperspektive wirkt die riesige Welt fast winzig.

In Drakan soll zwar Action im Vordergrund stehen, allerdings werden Sie auch Rätsel lösen – geschicktes Hüpfen zum richtigen Ausgang, Betätigen von Schaltern und gelegentliches Kombinieren von Gegenständen eingeschlossen. Im Spiel sollen Sie außerdem anderen Personen begegnen, die kurze Subquests mit weiteren Abenteuern anbieten.

Durch die Luft schießen

Geschmeidig stürzt sich Arokh durch das enge Tal und spuckt einen glühenden Feuerball auf grimmige Orks: Einen Großteil des Spiels werden Sie auf dem Rücken Ihres geflügelten Freundes verbringen. In der Luft überqueren Sie nicht nur gewaltige Bergmassive, sondern liefern sich auch heiße Schlachten mit anderen Drachen. Gelegentlich können Sie aus sicherer Distanz sogar größere Gruppen von Trollen ausschalten. Das Flugverhalten von Arokh soll im fertigen Spiel ein bißchen an das eines Helikopters erinnern: Das flatternde Fabeltier kann in der Luft stehen und beherrscht sowohl senkrechte Starts als auch Landungen. Mit fortgeschrittenen Manövern wie Drehungen und Loopings weichen Sie problemlos feindlichen Geschossen aus.

Boshafte Bestien

Sobald Sie als Rynn festen Boden unter den Füßen ha-

ben, erinnert Drakan an eine Mischung aus Tomb Raider und dem schrägen Ritter-Actionspiel Die by the Sword. Die fesche Kriegerin prügelt sich mit rund 100 Arten von Fantasy-Monstern. Pelzige Riesenspinnen greifen in dunklen Höhlen an; in grossen Hallen lassen sich die Biester sogar an Fäden von der Decke herab. Wartoks, gewaltige Kreuzungen aus Ratte und Wildschwein, attackieren mit Streithämmern. Mischungen aus Zombie und Echse krabbeln hungrig durch die Wälder und versuchen Rynn hinterrücks ihre scharfen Beißerchen in die schlanken Waden zu hauen.

Den Ungetümen sind Sie freilich nicht schutzlos ausgeliefert. Sie sollen etwa 50 Kriegsgeräte finden können, die meisten davon Schwerter, Keulen oder Äxte. Außerdem gibt's noch ein paar Fernkampfwaffen wie Pfeil und Bogen oder eine Armbrust. Für Freunde raffinierterer Kriegskünste köcheln die Entwickler derzeit an sieben Zaubersprüchen. Auch Drache Arokh wird seine Kampfkünste im Spielverlauf verbessern können. Zu Beginn speit er nur einfaches Feuer, lernt jedoch rasch dazu und beherrscht schließlich sechs unterschiedliche Attacken.



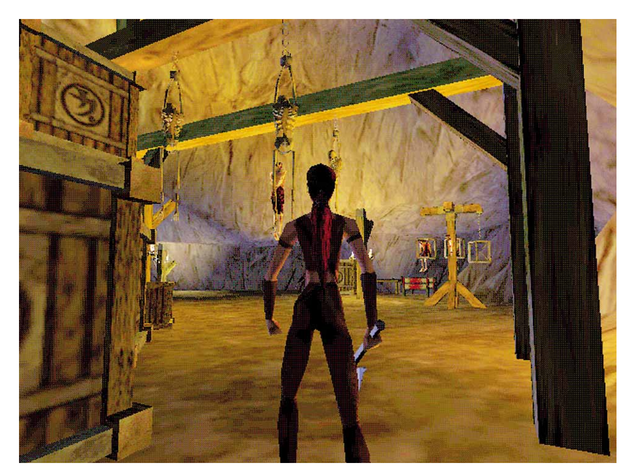
Rynn und Arokh: Als kampfstarkes Duo jagen sie einen bösen Magier.

Riesige Arenen

Derzeit sind die Entwickler mit dem Design der geplanten zehn Levels beschäftigt. Das scheint nicht viel – allerdings sollen die Umgebungen deutlich größer als in anderen Spielen werden. Rynn und Arokh kämpfen nicht immer gemeinsam, oft muß die Kriegerin Höhlen oder Häuser alleine erkunden. Ähnlich wie in Unreal sind die Übergänge fließend, es geht direkt aus einem weiten Felstal in gruftige Grotten hinein. Auch unterirdisch will Drakan schweres Atmosphären-Geschütz auffahren: So können Sie sich von reißenden Flüssen mit Wasserfällen durch die Dunkelheit tragen lassen, stehen in gewaltigen Schluchten oder erklimmen auf schmalen Stegen steile Felswände. In den Dungeons entdecken Sie schreckliche Geheimnisse der Monster, wie eine finstere Folterkammer, springen in riesigen Lagerhallen über Kisten oder erkunden orkische Wohnhöhlen. Insgesamt soll es vier unterschiedliche Szenarios geben. Erst tobt sich Rynn zwischen alpinen Berghängen aus, dann gelangt sie in eine grüne Waldwelt, die von glühenden Lavaströmen und Vulkanen abgelöst wird. Das letzte Viertel soll in einem riesigen, karibisch angehauchten Inselreich spielen. PS



Ihr Drache kämpft nicht selbstständig – auf dem Boden müssen Sie die Wartoks alleine besiegen.



In der alten Folterkammer sieht man Lichteffekte, die sanft die Höhle illuminieren und für perfekte Schattenwürfe sorgen.

Drakan

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Psygnosis
Termin:	1. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Tolle neue Spielidee, schöne Grafiken und die netteste Heldin seit Lara – Drakan hat alles, was das Herz begehrt. Die Drachenfliegerei gehört zu den heißesten Titeln des kommenden Frühjahrs.«

Die Söldner kehren zurück

Jagged Alliance 2

20 hartgesottene Söldner bekommen bald ihren Marschbefehl: Sie sollen ein unterdrücktes afrikanisches Land aus der Tyrannei befreien.



Die Fortsetzung eines Taktikklassikers nähert sich der Vollendung. Bei Jagged Alliance 2 kommandieren Sie bis zu 20 Söldner, die im afrikanischen Phantasie-Staat Arulco gegen eine Diktatorin und ihre Schergen antreten. Dabei dürfen Sie Ihren Feldzug frei planen und das Land in beliebiger Reihenfolge Sektor um Sektor befreien. Das Gefechtssystem ist schon fast fertig und läßt Taktikern das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Schwere Kaliber

SirTech hat seit dem letzten Waffengang kräftig aufgerüstet. Das Arsenal umfaßt ein halbes Hundert Kampfmittel. Jagged Alliance 2 will die Schußwechsel so realistisch wie möglich hinbekommen. Im Vorgänger (sowie dem Multiplayer-Ableger Deadly Games) konnte beispielsweise dreierlei passieren, wenn Sie auf einen Feind schossen: Entweder verfehlte die Kugel das Ziel, blieb folgenlos in einem Hindernis stecken oder traf ihr Opfer. Jetzt gibt's noch mehr Möglichkeiten. So durchschlägt großkalibrige Munition leicht eine dünne Holztür, um unbeeindruckt einen dahinterkauernden Widersacher zu erwischen. Fensterscheiben zerbersten beim leichtesten Beschuß, und selbst dicke Bäume bieten keine absolute Deckung. Mit etwas Glück setzen Sie sogar zwei Gegner matt, die hintereinander in Ihrer Schußlinie stehen. Auch eine Modeerscheinung aus den jüngsten Actionfilmen Hollywoods setzt sich durch: Ihre Helden können teilweise mit zwei Revolvern gleichzeitig feuern.

Das Volk braucht Sie

Neuerdings dürfen Sie auch selbst einen Söldner entwerfen. Zu Spielbeginn wird dazu ein witzig-sarkastischer Multiplechoice-Test angeboten. Anhand Ihrer Antworten entwirft das Programm eine Spielfigur mit bestimmten Charakterzügen. So kann sie besonders gut mit NPCs verhandeln, oder aber für Nachteinsätze völlig ungeeignet sein. Sie dürfen sogar Porträt und Stimme Ihrer Figur aussuchen, und zudem tritt sie Ihrem Söldnertrupp gratis bei. Dank besserer Animationen und Highcolor-Grafik sind die Lohnkrieger nun endlich auf dem Schlachtfeld leichter zu unterscheiden. Ebenso der Waffen- und Panzerungstyp, den sie gerade tragen.



Der Jeep dient nicht nur als Deckung, sondern bringt Sie auch schneller von Sektor zu Sektor.





Wir stürmen eine Kneipe, um mit einem NPC zu verhandeln.

Dreckiges halbes Dutzend

Bis zu sechs Söldner steuern Sie direkt durchs staubige Arulco, 14 weitere sichern bereits befreite Sektoren. Das Spiel läuft grundsätzlich in Echtzeit ab, doch sobald Sie auf Gegner stoßen, wird in einen Rundenmodus umgeschaltet. Sie müssen Tag und Nacht mit Gegenangriffen rechnen. Dabei hilft es nicht, Ihre Glücksritter ständig auf Trab zu halten, denn früher oder später fordern sie eine Mütze voll Schlaf. Als Ausgleich für all den Streß steigen die Kämpfer neuerdings sofort um einen Level auf, sobald sie die entsprechende Menge Erfahrung gewonnen haben.

Alte Freunde

Jagged Alliance war nicht zuletzt deswegen so reizvoll, weil einem die Söldner dank individueller Persönlichkeit und Sprachausgabe richtiggehend ans Herz wuchsen. Wenn Sie den Vorgänger gespielt haben, wird Ihnen die Fortsetzung wie ein Klassentreffen vorkommen. Viele der alten Haudegen sind wieder mit von der Partie. Darunter Grunty, Larry sowie Ivan, der mittlerweile einen Deutschkurs besucht hat und seinen kleinen Neffen mitbringt. Auch Waffenhändler Mickey aus **Deadly Games** gibt sich ein Stelldichein und öffnet gerne sein Warenlager. In Läden erstehen Sie neue Ausrüstung; Sie können aber auch per Laptop übers (Spiel-) Internet bestellen. Das Geld für das martialische Equipment und die Gehaltsschecks Ihrer Truppe verdienen Sie durch die Eroberung stark bewachter Bergwerke. Außerdem winken gutbezahlte Spezialaufträge, in denen Sie belagerte Städte freikämpfen oder Terroristen beseitigen.



Sie kämpfen auch nachts; doch manche Söldner sehen dann schlecht.

Stimmige Stimmen

In Deutschland arbeitet Topware zur Zeit an der Lokalisierung. Jeder Söldner soll eine eigene, charakteristische Stimme verpaßt bekommen. Etwa 6.000 Sätze müssen dafür übersetzt werden, die dann beispielsweise bei Gesprächen mit NPCs ertönen. Statt überlanger Dialoge entscheiden Sie bei Verhandlungen lediglich, welcher Ihrer Kämpen wie mit seinem Gegenüber verhandelt. So wird sich Ihnen kein einheimischer Widerstandskämpfer anschließen, wenn ihn ein Sozialzombie »drohend« anspricht.



Keine Szene aus der Lion-Werbung: Wir stoßen auf ein Löwenrudel.

Zuletzt noch eine schlechte Nachricht: **Jagged Alliance 2** wird keine Multiplayer-Gefechte enthalten. Schade, denn gerade sie waren es, die **Deadly Games** zu einem Heidenspaß machten. MD



Rund 50 Waffen warten auf ihren Einsatz – darunter diese Gewehre.

Jagged Alliance 2

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SirTech
Termin:	Oktober '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Realistische Feuergefechte, Dutzende neuer Waffen und eine dynamische Kampagne – ich kann den Befreiungsfeldzug kaum noch erwarten.«

World War 2 Fighters

Nach zahlreichen Jet- und Hubschrauber-Simulationen arbeiten die Spezialisten von Jane's jetzt mit **World War 2 Fighters** an einem Spiel der Propeller-Ära.



Während der Ardennen-Offensive bestreiten Sie 70 Einsätze in sieben Jägern auf Seiten der Alliierten oder Deutschen. Je nach Leistung verzweigt sich der Missionsbaum. Ihr Können entscheidet, ob der Vorstoß Erfolg hat oder kläglich scheitert. Bei ersten Testflügen gefiel uns das realistische Schadensmodell: Nach einer MG-Garbe schlagen plötzlich Flammen aus den Motoren einer B-17, die Fliegende Festung verliert bei einer Explosion erst eine Tragfläche und trudelt dann brennend Richtung Erde. Dabei stellt die Grafikengine sämtliche Verformungen am glänzenden Blechkleid des Riesen dar. Im Vergleichsfeld kann das Jane's-Spiel das detaillierteste Terrain vorweisen, allerdings kommen die plastischen Hügel, Flüsse und Täler erst in geringer Höhe zur Geltung. RS



Fighter Legends: Der Anflug auf die Bomber wird zum Hindernislauf.

World War 2 Fighters

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Bei keiner anderen Simulation habe ich das Gefühl, wirklich in einem Jäger-Cockpit eingezwängt zu sein. Wenn einem das Feuer eines Bombers entgegenschlägt, zieht man am Computer den Kopf ein.«

Luftkämpfe im Zweiten Weltkrieg

Propellerlegen

European Air War



Auf CD: Spielbare Demo

Microprose stellt mit **European Air War** den Nachfolger zu **Pacific Air War** vor. Als einziger unserer Preview-Kandidaten setzt das Spiel auf ein dynamisches



Kampagnen- und Karrieresystem. So kämpfen Sie sich, in einer nahezu unbegrenzten Anzahl von Einsätzen während der Luftschlacht um England oder bei den alliierten Bomberangriffen, vom Flügelmann zum Staffelführer empor. Ihre Kameraden sollen über Attribute wie Müdigkeit, Moral und Können verfügen. Bei den simulierten Flugzeugen bietet **European Air War** die größte Auswahl: Sie klettern in 20 Jagdflieger-Modelle von USAAF, RAF und Luftwaffe. Zwar sind weder die 3D-Objekte noch das Gelände so detailliert wie bei **World War 2 Fighters**, hoch oben wirkt die Welt wie ein Schachbrett. Dafür erwarten Sie aber mit maximal 256 gleichzeitig agierenden Fliegern pro Mission riesige Luftschlachten. Sogar außerhalb Ihrer Sichtweite laufen ständig Dogfights ab. MIC



European Air War: Mit einer Rauchfahne verabschiedet sich der Motor.

European Air War

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microprose
Termin:	Oktober '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »European Air War könnte eine sehr gute Mischung aus Realismus und Spielspaß bieten. Ich freue mich besonders auf die beiden dynamischen Kampagnen und das Staffelmanagement.«



Combat FS: Die Fototexturen wirken in geringer Höhe unrealistisch.

Combat Flight Simulator

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microsoft
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Passabel

Mick Schnelle: »Während die Landschaftsgrafik noch nicht begeistert, kann der Combat Flight Simulator in Sachen Realismus bereits jetzt überzeugen. Bleibt abzuwarten, ob Microsoft das Missionsdesign hinkriegt.«

Combat Flight Simulator

Die populäre **Flight Simulator**-Reihe beschränkte sich bislang auf die Umsetzung der zivilen Luftfahrt. Mit dem **Combat Flight Simulator** wagt sich Microsoft in den bleigefüllten Himmel des Zweiten Weltkriegs. Das Programm soll sich nicht nur durch die realistische Flugphysik der acht simulierten Jäger auszeichnen, sondern sich vor allem durch zwei Features absetzen: Zum einen werden die Computerpiloten, ähnlich wie in Commandos, über echte Sichtlinien verfügen. Wenn Sie sich aus der Sonne auf eine Spitfire stürzen, die gerade einen Ihrer Flügelmänner verfolgt, wird der englische Pilot Sie erst bemerken, wenn es bereits zu spät ist. Zum anderen sollen Sie sämtliche bisher erschienenen Addons zum **Flight Simulator** impor-



tieren können. So wäre es möglich, einem Learjet das Schadensmodell und die Bewaffnung einer Mustang zu verleihen und über Las Vegas heiße Dogfights mit einer Cessna auszutragen. MIC



Lange Zeit verstaubten die Jagdmaschinen des Zweiten Weltkriegs in den Hangars der großen Simulationsmacher. Jetzt starten Microprose, Jane's und Microsoft endlich die Motoren.



Nations: Das »Kraftei« düst in einen romantischen Sonnenuntergang.

Nations

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Psygnosis
Termin:	1. Quartal '99	Ersteindruck:	Passabel

Rüdiger Steidle: »Hoffentlich vergessen die Designer vor lauter Begeisterung über das Wolkensystem nicht das eigentliche Spiel, denn in Sachen Flugzeuggrafik und Realismus hinkt das Programm noch hinterher.«

Nations

Zusammen mit einigen ehemaligen DID-Mitarbeitern wagt der Simulationsneuling Psygnosis mit **Nations Fighter Command** den Einstieg ins Genre. In 20 Mini-Kampagnen, die durch alte Wochenschau-Aufnahmen einen historischen Rahmen erhalten, können Sie Ihre Fähigkeiten als Kampfpilot beweisen. 16 Jäger stehen zum Start bereit, darunter Exoten wie das deutsche Raketenflugzeug Komet, das als Abfangjäger gegen die alliierten Bomberströme flog. Über den Wolken zeigt sich die größte Stärke des Programms. Ein fantastisches Wettersystem zeichnet dreidimensionale Dampfformationen an den Horizont, Kondensstreifen durchziehen die Atmosphäre. Wenn links und rechts grelle



Blitze zucken, und der Regen in Strömen gegen das Kabinendach prasselt, wird ein Gewitterflug zum spektakulären Erlebnis. Die Watteewölkchen sind nicht nur schön anzuschauen, sondern bieten darüber hinaus ein gutes Versteck vor gegnerischen Piloten. RS

Kein Mensch, kein Tier: ein Heavy Gear

Heavy Gear 2

Activisions Kampfroboter steigen zum zweiten Mal in den Ring. Cleverer, gelenkiger und schöner wollen sie Mechs und Hercs das Fürchten lehren.



Auf CD: Video zum Spiel



Ein Schuß in den Rücken kann gar nicht entzücken. Die Rakete reißt unserem Gear das rechte Bein ab.

Neben den riesigen FASA-Battlemechs und Sierras Hercs treibt seit Weihnachten eine dritte Kampfmaschinen-Rasse ihr Unwesen auf dem PC. Heavy Gear steckte Sie in einen stählernen Kampfanzug und ließ Sie Gefechte mit anderen Blechkameraden austragen. Während Mechs und Hercs auf Feuerkraft setzen und behäbig übers Schlachtfeld wanken, steuern sich die flinkeren (und wesentlich kleineren) Gears wie in einem 3D-Actionspiel. Im November soll die Fortsetzung erscheinen, mit deren Entwicklung man bei Activision noch während der Arbeiten am ersten Part begonnen hatte. Der blutige Bruderkrieg, den Sie im ersten Part der Saga um die Kolonie Terra Nova führten, ist beendet. Um einer drohenden Invasion durch die überbevölkerte Erde entgegenzuwirken, haben sich die ehemals verfeindeten Nord- und Südstaaten zu einer ungeliebten Allianz zusammengeschlossen. Heavy Gear 2 führt Sie als Mitglied einer frisch gebildeten Eliteeinheit des Bündnisses auf den Planeten Caprice, der Ihre Heimat mit der Erde verbindet.

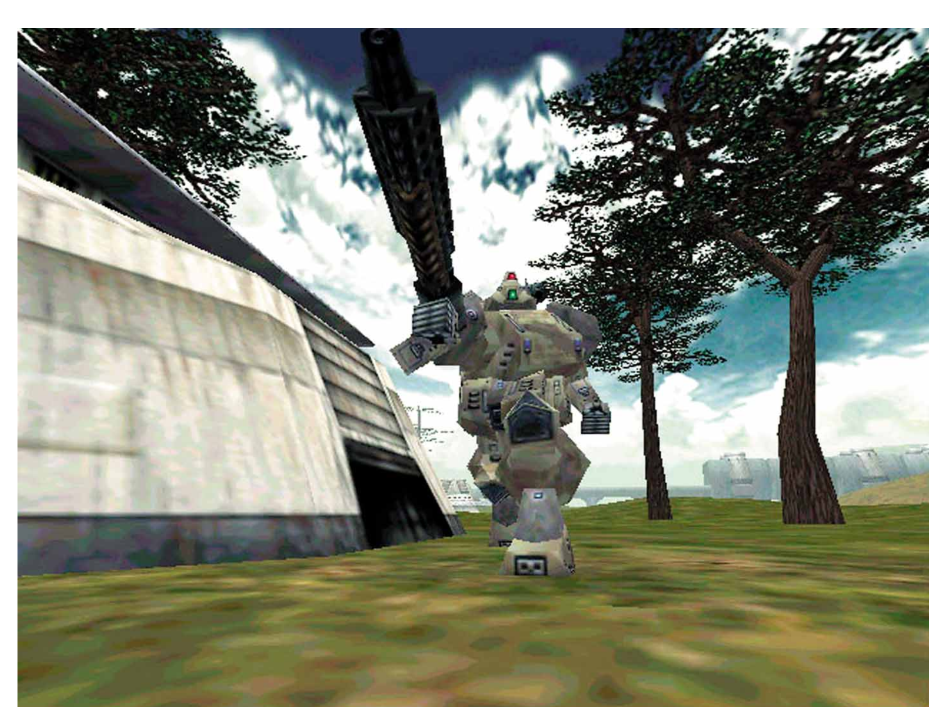
Die vergleichsweise winzigen Infanteristen kämpfen auf Ihrer Seite.

Gefechte im Weltraum

Ihr Auftrag lautet: Zerstören Sie das Sprungtor, durch das die Agressoren auf Ihren Heimatplaneten gelangen. Um die Angreifer von Terra Nova abzulenken, führen Sie Ihre Truppe in zirka 40 Einsätzen auf benachbarten Himmelskörpern unter anderem über Schnee und Eis, Lava-Gebiete, durch Sümpfe und große Siedlungen. Gegen Ende des Spiels dringt Ihre Spezialeinheit sogar bis ins Weltall vor, wo Sie bei verminderter Schwerkraft auf Asteroiden und riesigen Raumkreuzern Gefechte austragen. Activision feilt derzeit noch am Missionsdesign, das wesentlich vielfältiger werden soll als beim Vorgänger. Sie werden Rettungseinsätze bestreiten, Duelle austragen und in Grenzgebieten patrouillieren. Dabei sollen sich auch mal kurzerhand die Missionsziele ändern. So geraten Sie bei einem Angriff auf eine Feindbasis plötzlich in einen Hinterhalt, der Sie in die Defensive drängt. Einen Leveleditor will Activision kostenlos zum Download bereitstellen.

Häuserkampf

Im Gegensatz zum ersten Teil, dem die Verwandtschaft zum alten Mechwarrior 2 noch deutlich anzumerken war, hat Activison für Heavy Gear 2 eine komplett neue Grafikengine entwickelt, die


Der Robo steht unter den neuen 3D-Bäumen. Seine Autokanone durchschlägt selbst dickste Panzerung.

nur auf 3D-Beschleunigerkarten läuft. Sie ermöglicht beispielsweise transparentes, leuchtendes Wasser. Dazu gibt's Wettereffekte wie Nebel und Schnee sowie Lightsourcing, das vor allem bei Nachtgefechten zur Geltung kommt. Wie bei Sierras kommendem Roboterkampfspiel Starsiege sollen Sie auch in **Heavy Gear 2** nahtlos zwischen Außenwelt und Gebäuden wechseln können. Einige der Missionen führen Sie bei Entergefechten ins Innere der gigantischen Trägerschiffe. Sie können Schutz in Häuserruinen suchen und Patrouillen in den Rücken fallen. Kritische Treffer zerlegen Ihre Gegner nach und nach in ihre Einzelteile, bis sie schließlich in grellen Explosionen zerbersten, bei denen sich effektvolle Druckwellen um die zerstörten Gears herum ausbreiten.

Dieser Gear spaziert auf einem riesigen Raumkreuzer im All.


Im Hangar spiegeln sich Lichter auf der Blechhaut des Stahlkriegers.

Schlaue Blechkameraden

Das größte Manko von Teil 1 war die schlechte Künstliche Intelligenz, die Ihre Kameraden und Gegner oft tatenlos in der Gegend stehen ließ. Außerdem überarbeitet Activision die Kommunikation mit den Wingmen. Die sollen nun komplexe Manöver wie Klammerangriffe und Hinterhalte beherrschen und auch ohne Ihre Hilfe selbständig den Missionszielen zustreben. Zur besseren Kontrolle steht Ihnen jetzt eine taktische Karte zur Verfügung, auf der Sie Ihre Teamkollegen wie in einem Echtzeit-Strategiespiel kommandieren können. Auch Ihre Gegner sollen schlauer agieren und sich unter anderem gegenseitig Feuerschutz geben oder in Deckung gehen. Dank der neuen Motioncapturing-Animationen wirken die Gears dabei wesentlich gelenkiger als früher. Sie knien sich hinter Felsen hin, robben durch Schlamm, springen steile Abhänge hinunter oder waten durchs Wasser. RS



Heavy Gear 2

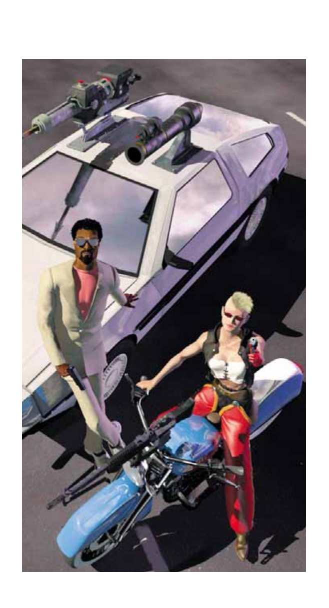
Genre:	Mechspiel	Hersteller:	Activision
Termin:	November '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Bereits der Vorgänger hat mir sehr gefallen, trotz der offensichtlichen Mängel bei der Künstlichen Intelligenz Activision scheint aus den Fehlern gelernt zu haben: Die Verbesserungen und neuen Features versprechen actionreiche Robo-Rangeleien.«

On the road again

Interstate ’82

Todesmutige Autofahrer brettern bald wieder über die Straßen Amerikas – in gepanzerten, waffenstarrenden 80erjahre-Wagen mit aufgemotzten Turboladern.





Duell in der Großstadt: Interstate ‘82 bietet abwechslungsreichere Szenarios als Teil 1.

Stau- und Sonntagsfahrer-geplagte Autobesitzer konnten vor gut einem Jahr ihren Frust so richtig ablassen. In Interstate ‘76 bestimmten keine Vorfahrtsregeln, Ampeln oder Tempolimits den Straßenverkehr; statt dessen galt das Recht des Stärkeren. In schwer bewaffneten Fahrzeugen haute man sich fröhlich Raketen und MG-Salven um die Außenspiegel, legte aalglatte Ölspuren oder röstete den Hintermann per Flammenwerfer. Kommenden Winter wird das stimmungsvolle Roadmovie mit Interstate ‘82 fortgesetzt, das Fahrlehrer bereits jetzt zittern läßt.



Sie dürfen auf der Piste jederzeit Ihre Kiste verlassen.

Kampf per pedes

Die wichtigste Neuerung: Sie dürfen künftig Ihren Wagen verlassen und mit der Waffe in der Hand andere Vehikel erbeuten. Solche »Außenmissionen« sind manchmal unumgänglich. So wird in einem Einsatz ein Stahltor den Weg blockieren. Sie müssen also zu Fuß weiter und ein Motorrad stehlen, um sich durch einen Engpaß zum Schalter durchzukämpfen, der das Tor öffnet. Erst dann können Sie aus der Sicherheit Ihres Autos weiterkämpfen.

Während Sie beim Vorgänger überwiegend in der freien Natur unterwegs waren, müssen Sie sich in Interstate ‘82 auch in den Stadtverkehr stürzen. Zwischen Häuserschluchten, in Parkhäusern oder durch unterirdische Industriekomplexe jagen Sie dann Ihre Kontrahenten.

Hightech contra Feuerkraft

Das aufgefüllte Waffenarsenal könnte direkt aus einem Roman von Tom Clancy stammen. Beispielsweise bohrt sich ein Hightech-Geschoß namens Carpoon ins feindliche Wagenblech und sendet fortan einen Laserstrahl aus. Auf den schalten sich Ihre Raketen auf, und das arme Opfer kann Ihren Geschossen kaum noch entkommen. Doch für jede intelligente Waffe gibt’s Gegenmaßnahmen wie Radarschilde und Köder. Nur gegen dumme MGs oder Minen ist kein Technologiekraut gewachsen – da hilft nur blitzschnelles Ausweichen oder eine dicke Panzerung. Vor jedem Einsatz bestücken Sie Ihr Vehikel mit dem kriegerischen Equipment. Kreative Fahrer dürfen ihr Blechgefährt sogar nach eigenem Gusto lackieren oder mit Emblemen verschönern. MD

Interstate ‘82

Genre:	Simulation	Hersteller:	Activision
Termin:	1. Quartal ‘99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Endlich kann ich meine Killer-Karre verlassen und zu Fuß auf Beutezug gehen. Die intelligenten Waffen bringen dem Blechspektakel noch mehr Tiefe.«

Die wahren Rainbow Warriors

Rainbow Six

Als Anführer eines Anti-Terrorkommandos retten Sie die Welt. Für den spannenden Rahmenplot garantiert Bestsellerautor Tom Clancy.

Fast lautlos stürmt ein Trupp schwerbewaffneter Elitekämpfer die Botschaft. Skrupellose Terroristen haben sich dort verschanzt und halten den Botschafter als Geisel. Team Alpha übernimmt den Eingang und neutralisiert mit schallgedämpften Waffen die ersten Gegner. Während Alpha das Erdgeschoß sichert, arbeiten Sie sich mit Gruppe Beta in den ersten Stock vor. Schwungvoll öffnen Sie die Tür zum Gefängnis des Botschafters und erledigen blitzschnell die Wachen. Was nach einer Szene aus einem Agentenfilm klingt, sind zehn typische Minuten im actionlastigen Taktikspiel **Rainbow Six.**

Alles nach Plan

Mit seinem gleichnamigen Roman stürmt Bestsellerautor Tom Clancy gerade die amerikanischen Buch-Charts. Am Spiel dazu werkeln gerade die Clancy-eigenen Entwickler von Redstorm Entertainment. Wie im Buch steht auch in der PC-Version eine multinationale Sondereinsatztruppe im Mittelpunkt des Geschehens. 17 Missionen lang treiben Terroristen rund um den Globus ihr Unwesen. Bevor Sie sich an den Einsatz wagen, legen Sie detailliert das Vorgehen Ihrer Männer fest. Das beginnt bei der Auswahl geeigneter Kämpfer, die allesamt Spezialisten auf Gebieten wie Sprengstoff oder Waffenumgang sind. Danach richtet sich die Ausrüstung, die Sie den Soldaten mit auf den Weg geben. Schließlich teilen Sie diese in maximal vier Teams ein. Auf einer Blaupause der Zielgebäude markieren Sie Wegpunkte und bestimmen, wer sich wann wo im Gebäude aufhalten soll.

Kampf dem Terror

Grau ist alle Theorie, erst im Einsatz beweist sich der wackere Söldnerführer. Wie in Egoshootern arbeiten Sie sich bewaffnet durch das feindliche 3D-Terrain. Ihre Teams agieren weitgehend selbständig nach den Vorgaben, lassen sich aber im Notfall auch umdirigieren. Liegt Ihnen die Action weniger, können Sie auch nur zugucken und sich allein aufs Kommandieren beschränken. Auf einer Karte werden gegnerische Kontakte eingeblendet, die einer Ihrer Jungs ausgemacht hat. Doch auch die Terroristen schlafen nicht und können im falschen Moment aus einem toten Winkel hervorschnellen. Dann genügt ein guter Treffer, um Ihrem Bildschirmleben ein vorzeitiges Ende zu bescheren. MIC



Schwerbewaffnet nähert sich unser Team der besetzten Botschaft.



Das SEK hat gerade den Botschafter befreit. Bleibt nur noch der gefährliche Weg nach draußen.



Vor jedem Einsatz rüsten Sie Ihre Jungs mit dem passenden Equipment aus.

Rainbow Six

Genre: Taktikspiel
Termin: Oktober ´98
Hersteller: Redstorm
Ersteindruck: Gut

Michael Schnelle: »Mir als Clancy-Fan bietet Rainbow Six eine willkommene Abwechslung vom Egoshooter-Einerlei. Falls jede Mission so packend ist wie der Preview-Einsatz in der Botschaft, wird das Spiel mit tödlicher Sicherheit eines der Highlights des nächsten Monats.«

Schnelle Jungs in schönen Autos

Need for Speed 3

Electronic Arts schickt seine Luxusschlitten zum dritten Mal ins rasante Straßenrennen.



Funkensprühend drängeln wir uns am lästigen Kontrahenten vorbei.

Wer den Autobahn Raser zu unrasant und ein Simulations-Schwergewicht wie F1 Racing Simulation zu anstrengend findet, kann im Zweifelsfall immer zu EAs sehr beliebter Need for Speed-Serie greifen. Im Herbst erscheint nach zwei regulären Teilen sowie zwei Special-Editions schon die fünfte Folge des vor allem auf den Konsolen erfolgreichen Action-Rennens.



Der freundliche Polizist erteilt uns eine Verwarnung.

Saubere Sache

Die Optik hat seit Teil 2 einige große Schritte in Richtung Fotorealismus gemacht: Need for Speed 3 fährt so ziemlich in der gleichen Klasse wie die Genre-Konkurrenten Colin McRae und Nice 2. Die neue Grafik-Engine kann Partikel-Effekte wie sprühenden Schnee, fliegende Funken oder aufspritzenden Matsch darstellen. Allerdings wird der schöne Flitzer niemals schmutzig – das wäre den Designern dann wohl doch zuviel Realismus.

Auch in der Fahrphysik sind wesentliche Fortschritte geplant. Während sich beim Vorgänger noch alle Wagen fast gleich steuerten, hat EA diesmal intensive Studien bei den Autoherstellern betrieben, damit sich ein Aston Martin im Handling auch wirklich von einem Ferrari unterscheidet.

Freunde und Helfer

Der Clou ist der Hot-Pursuit-Modus, nach dem das Spiel im Untertitel benannt wurde. Sie treten wahlweise als tollkühner Raser oder tapferer Gesetzeshüter an: Erstere versuchen mit weniger als drei Verwarnungen möglichst schnell durchs Rennen zu kommen, während der Hochgeschwindigkeits-Polizist eine Strafzettel-Quote erfüllen muß. Nette Details wie die ständigen Durchsagen im Polizeifunk (»Wir verfolgen einen roten Jaguar!«) peppen die schneidige Jagd auf. Eine dauerhaft eingeblendete Anzeige mit den Temposünden aller Fahrer erleichtert dem Ordnungshüter seinen Job.

Zusätzlich stehen genreübliche Spielmodi wie Einzelrennen, Turnier oder Time Trial zur Verfügung.

Autos im Netz

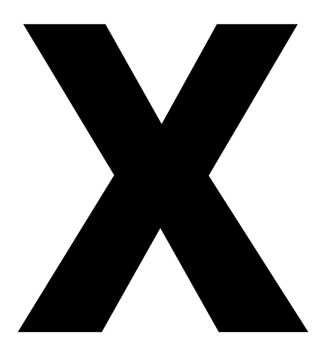
Ihr Rennfahrzeug wählen Sie unter flotten Sportwagen der gehobenen Preisklasse wie dem Lamborghini Countach oder dem Chevrolet Corvette. Als kleinen Bonus plant EA, in regelmäßigen Abständen neue Luxusschlitten auf ihrer Webseite zum Download bereitzustellen. GUN

Need for Speed 3

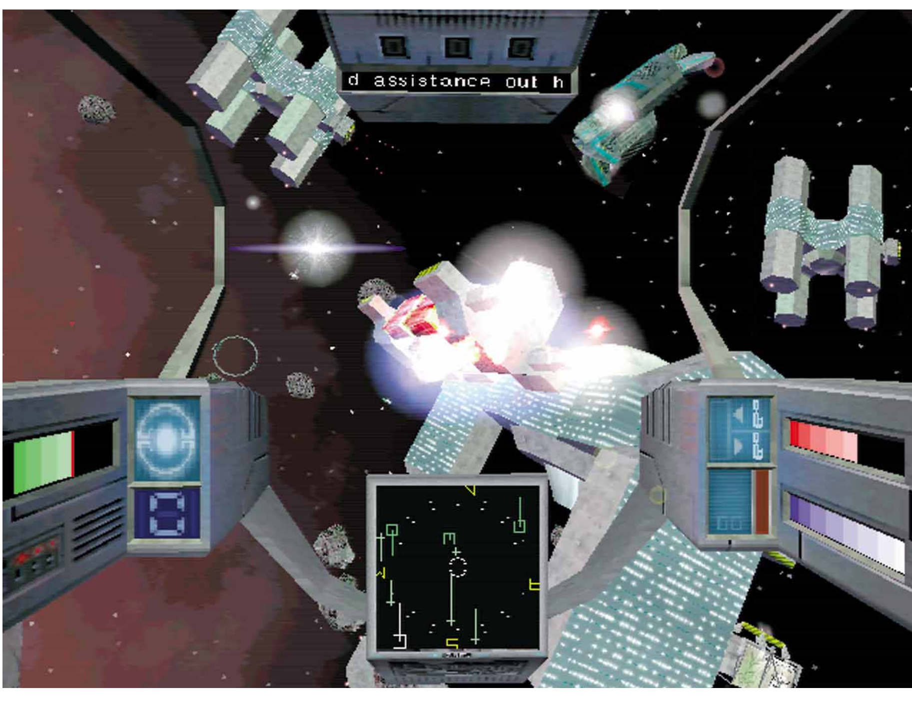
Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	September '98	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »So soll's sein: Schön, schnell und simpel zu bedienen. Unter den unkomplizierten Rasereien ohne Simulationsanspruch dürfte Need for Speed 3 eine gute Chance auf einen vorderen Platz haben.«

Auf den Spuren von Elite



Noch nie hat ein X eine wichtige Stelle bezeichnet. Aber vielleicht markiert es das kommende 3D-Weltraum-Highlight.



Solche heißen Feuergefechte vor opulenter Kulisse sind keine Seltenheit im X-Universum.

Stellen Sie sich ein Spiel vor, das jede am Markt vorhandene 3D-Karte bis zum Anschlag ausnutzen will. Addieren Sie dazu rasante Weltraumaction, die der Genre-Referenz **Wing Commander** in nichts nachstehen soll, und kombinieren Sie das Ganze mit Handelselementen des C64-Klassikers Elite. Das alles zusammen ergibt in der Summe X. Keine Angst, damit ist kein abstrakter Zahlenwert gemeint, sondern ein Weltraum-Handels-Actionepos von Egosoft.



Die Planeten dienen nur als Dekoration. Landen können sie darauf nicht.

Händler oder Pirat

Spielerisch soll sich **X** deutlich von gängigen Weltraumepen wie **Wing Commander** oder **Freespace** unterscheiden. Handlungsfreiheit soll vor einem engen Missionskorsett stehen. Zwar wird sich eine Hintergrundstory im Laufe des Spiels weiterentwickeln, und zahlreiche Aufträge sollen für Abwechslung sorgen. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf der freien Spielgestaltung. Wie seinerzeit in **Elite** können Sie friedlich Geschäfte machen und so zu einigem Wohlstand kommen. Doch Sie dürfen auch als Pirat Transporter überfallen oder sich ganz der Geschichte um die geheimnisvolle Alienrasse der Xenons widmen. Die Grenzen zwischen diesen Möglichkeiten sind fließend. So lassen sich Lieferengpässe erzeugen, indem Sie Versorgungsschiffe der Konkurrenz zerstören. Ein Hochschnellen der Preise ist dabei fast schon garantiert. Oder Sie errichten selbst Fabrikationsanlagen und Minen und bauen eigene Rohstoffketten auf.

3D in Perfektion

»Wir holen aus Standard-3D-Boards Effekte heraus, von denen die meisten glauben, daß sie erst mit der nächsten Kartengeneration möglich werden!« Mit diesem starken Spruch kommentierte Entwicklungsleiter Bernd Lehahn die Grafikengine von **X**. Riesige beleuchtete Raumstationen ziehen an unserem Allflitzer vorbei, während schicke Transporter zwischen den einzelnen Stationen und Fabrikationsanlagen hin- und herpendeln. An einigen Handelsposten hängen sogar Werbetafeln, und Wartungsroboter krabbeln über die Außenhaut der Stationen. Dabei erkennt das Programm, welche Funktionen Ihre Karte beherrscht, mißt die Framerate und versucht durch zeitweiliges Zu- und Abschalten der Spezialeffekte, ein gleichmäßiges Fluggefühl zu vermitteln.

Amiga adé

Beinahe wäre **X** an der Firmenpolitik von Commodore gescheitert. Denn das Mißmanagement, das Big C in den Konkurs trieb, bedeutete auch das Aus für den Amiga. Und just auf jenem 16-Bitter werkelten die Egosoftler bereits einige Zeit an ihrem Weltraumspiel. Mit dem Aufkommen von 3D-Beschleunigern am PC sahen die Entwickler wieder Licht am Ende des Tunnels. Jetzt naht das Happy-End: Noch im Oktober soll **X** im Laden stehen. MIC

X

Genre:	Weltraumsimulation	Hersteller:	Egosoft
Termin:	Oktober ’98	Ersteindruck:	Passabel

Michael Schnelle: »Grafisch befindet sich X auf der Höhe der Zeit und bietet viel Weltraumflair. Ob den Entwicklern die Gratwanderung zwischen spielerischer Freiheit und Langeweile gelingt, bleibt abzuwarten.«

Zwei Flugzeuge, zwei Simulationen

F-16 Multirole Fighter *und* MiG-29 Fulcrum

Losgelöst vom Voxelspace jagen zwei Flieger aus dem Novalogic-Hangar. Mit an Bord: 3Dfx-Unterstützung und Internet-Tauglichkeit.

Gleich zwei Flugsimulationen haben die Comanche-Väter für den heißen Herbst parat: F-16 Multirole Fighter und MiG-29 Fulcrum werden zeitgleich erscheinen und Massenschlachten im Internet ermöglichen.



F-16 Multirole Fighter: Mit der F-16 überwachen Sie einen riskanten Space-Shuttle-Transport.

Voxelspace ade

Im Oktober 1998 beginnt auch für Novalogic das 3Dfx-Zeitalter. Nach langem Zögern haben die Voxelspace-Pioniere die 3D-Beschleunigerkarten mit dem Voodoo-Chipsatz entdeckt. Fast schon zu spät, möchte man meinen – bis man die 3D-Engine, die den beiden Flugsimulatoren zugrunde liegt, in Aktion gesehen hat. Schön und schnell präsentiert sich die Landschaft von Burma, Chile oder dem mittleren Osten in einer Auflösung von bis zu 1024 mal 768 Pixeln. Allerdings nur dann, wenn Sie eine Voodoo-2-Karte Ihr eigen nennen. Mit Voodoo 1 bleibt es bei der obligatorischen Auflösung von 640 mal 480.

Ungleiche Flieger

Eigentlich sind die MiG und die F-16 für völlig unterschiedliche Aufgaben konzipiert. Während die F-16 vor allem Bodenziele im Visier hat, dient die MiG vornehmlich als Abfangjäger. Durch ihre ausgezeichnete Manövrierfähigkeit ist sie vor allem im unteren Geschwindigkeitsbereich ein exzellenter Luft-Luft-Kämpfer. Dem tragen die Entwickler mit unterschiedlichem Missionsdesign Rechnung. Eins wird aber beide Simulatoren auszeichnen: Dynamische Einsätze, in denen Sie nicht allein den Luftraum unsicher machen, sondern auch von befreundeten Einheiten Unterstützung erhalten.



MiG-29 Fulcrum: Das Cockpit des Abfangjägers wird voll interaktiv sein.

100 Piloten im Netz

Bereits bei F-22 Raptor konnte man über Novaworld, den hauseigenen, kostenlosen Server, gegen bis zu 120 menschliche Piloten aus aller Welt antreten. Auch MiG-29 Fulcrum und F-16 Multirole Fighter werden diese Mehrspieler-Option bieten. Eine Verbindung der Programme über Netzwerk oder den seriellen Port ist ebenfalls fest eingeplant. MIC

F-16 Multirole Fighter / MiG-29 Fulcrum

Genre: Flugsimulation Hersteller: Novalogic
Termin: Oktober ´98 Ersteindruck: Gut

Michael Schnelle: »Bei Novalogic bin ich mir sicher, daß Missionsdesign und Spielbarkeit wieder gut aufeinander abgestimmt sein werden. Heiße Duelle mit den Kollegen im Novaworld-Netz sind in meinem Terminkalender schon jetzt fest eingeplant. Ärgerlich ist aber, daß man für beide Flieger extra zur Kasse gebeten wird. «

GameStar vor Ort

Von Engeln und Helden

Mit drei spannenden Spielen startet 3DO Company demnächst richtig durch – wir waren für Sie vor Ort.

Hinter der Bucht von San Francisco, ganz in der Nähe des legendären Silicon Valley, hat die 3DO Company ihr Zuhause gefunden. Hier im sonnigen Kalifornien schlägt das Herz der Spielebranche. Die 3DO'ler haben mit ihrem Unternehmen in der kurzlebigen Software-Welt schon viel erlebt – vor allem vor dem Hintergrund, daß dieses markante Kürzel erst seit sechs Jahren existiert.



Requiem: Wrath of the Fallen

3D-Action zwischen Himmel und Hölle.

Mit dem 3D-Actionspiel Requiem: Wrath of the Fallen hat 3DO große Pläne. Als Malachi, Bote Gottes, sollen Sie die Menschheit vor vier gefallenen Engeln retten. Requiem spielt zu Beginn in einer irdischen Stadt, später kämpfen Sie in düsteren Kanalisationsgängen, bis es schließlich in einem gewaltigen Raumschiff zum höllischen Showdown kommt. Sie ballern immer wieder in sakral angehauchten Örtlichkeiten mit gewaltigen Kirchenfenstern und wunderschönen Wandmalereien. Das leicht blasphemische Szenario bereitet den Entwicklern übrigens keine schlaflosen Nächte. Producer John Eberhardt: »Ein paar unserer Teammitglieder sind katholisch. Die sind besonders darauf erpicht, Malachi makabre Effekte zu verpassen.«

Infernalische Zauber

Requiem setzt neben sechs konventionellen Waffen auf ein ähnlich übernatürliches Kampfsystem wie Jedi Knight; sogar die Icons für die jeweiligen Kräfte erinnern an das Star Wars-Spiel. Insgesamt wird es je acht offensive und defensive Zauber geben, die Sie freilich im Spielverlauf erst erlernen müssen. Die Angriffssprüche bestehen aus Blitzen, Feuer oder einem Salzsäule-Strahl. In Notfällen dürfen Sie sich selbst heilen, laufen besonders schnell oder fliegen den Gegnern einfach davon. Stellenweise können Sie in feindliche Haut schlüpfen und ungefährdet durch bewachte Tore marschieren oder sogar auf Wasser wandeln.

Überredungskünste

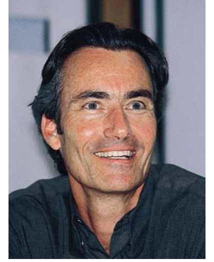
Neben vorgerenderten Zwischensequenzen sollen Gespräche mit Nebenpersonen die Story vorantreiben. Wenn Sie sich im Stadtlevel einem Barkeeper nähern, beginnt



Einer der vier gefallenen Engel greift mit gewaltigen Feuerbällen an.

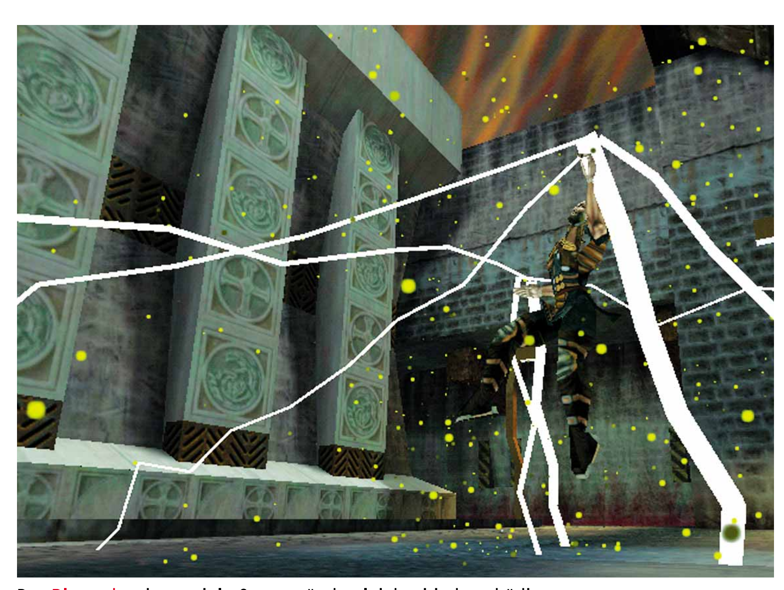
Der Hersteller hat mit der Traditionsfirma New World Computing Strategie- und Rollenspielexperten von Rang eingekauft und sich zudem mit Cyclone ein Team aus Actionspezialisten aufgebaut. Derzeit sind bei den 3DOs gleich drei Titel mit Hit-Potential in der Pipeline – Grund genug für GameStar, vor Ort einen genauen Blick auf das vielversprechende Trio zu werfen.

Für den raschen Aufstieg der Firma ist auch ihr oberster Chef verantwortlich. Trip Hawkins gilt in der Spielebranche als eine der Leitfiguren überhaupt. In jungen Jahren gründete er Electronic Arts und machte daraus einen milliardenschweren Konzern. Er kaufte mit Origin und Bullfrog zwei der besten Spielehersteller auf und rief mit EA Sports einen Ableger ins Leben, mit dem Electronic Arts immer noch prächtige Gewinne einfährt.

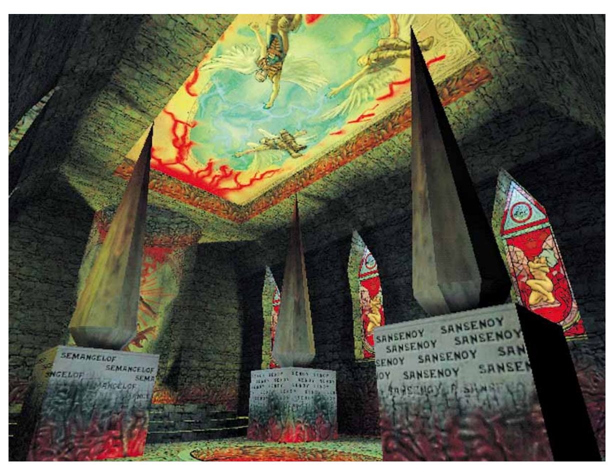


Trip Hawkins: Der 3DO-Chef hat schon Electronic Arts aufgebaut.

1992 schuf er die 3DO Company. Ursprünglich sollte sie die Spielekonsole 3DO herstellen und vermarkten. Das Konzept war zwar fortschrittlich, ging aber trotzdem nicht auf. Zu wenige Geräte wurden verkauft, entsprechend gering war die Zahl der verfügbaren Spiele – aus diesem Teufelskreis gab es kein Entkommen. Hawkins fackelte nicht lange, sondern verkaufte die Hardware-Abteilung an fernöstliche Elektronikkonzerne, um fortan alle verfügbaren Ressourcen in die Entwicklung von Spielen zu stecken.



Der Blitzzauber kann viele Gegenstände gleichzeitig beschädigen.



Hochaufgelöst strahlen wunderbar gezeichnete Deckenfresken.



Das Gespräch mit der hilfreichen Laborassistenz läuft automatisch ab.

der Mann per Sprachausgabe zu plaudern. Die Unterhaltungen laufen ohne Ihr Zutun ab. Allerdings lassen sich verstockte Figuren durch eine gezogene Laserwumme »überreden«, wenigstens ein paar Infos preiszugeben.

Die Entwickler sind sich einig, »daß es Spieler gibt, die einfach nur ballern möchten«, wie es Eberhardt ausdrückt. Puristen, die ausschließlich Waffen sprechen lassen wollen, können sich bis zum großen Finale schießen. An manchen Stellen greift Ihnen eine irdische Rebellen-Organisation unter die Arme. Beispielsweise hilft Ihnen ein aufständischer Kommandant auf dem gefährlichen Weg durch eine U-Bahn-Station. »Er folgt Malachi und erledigt einen Großteil der feindlichen Wachen. Man kann die Sequenz auch alleine spielen, aber das schaffen nur Experten«, erklärt Eberhardt.

John Eberhardt: »Wir haben die schönsten Animationen!«

Top-Engine

Gute zweieinhalb Jahre, bevor die 3DO-Leveldesigner den ersten virtuellen Stein legen konnten, begannen die Arbeiten an der hauseigenen 3D-Grafikengine. Und die kann gegen aktuelle Referenzprodukte bestehen: Von Transparenz- über Lichteffekte kennt sie alles, was moderne Spielerherzen begehren. »Wir haben viel bessere Animationen und schönere Gegner als etwa **Unreal**, nur mit sehr großen Außengebieten tun wir uns derzeit noch ein bißchen schwer«, verrät uns Eberhardt. Wir konnten uns schon vor Ort in ersten Levels austoben, auch die Kriegsgeräte und Zauber sind fertig.

Requiem

Genre:	3D-Action	Hersteller:	3DO Company
Termin:	Dezember '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Requiem ist dank seiner genialen Optik, der packenden Story und den gelegentlichen Elementen aus Jedi Knight sehr vielversprechend. Ich freue mich teuflisch auf den jenseitigen Konflikt.«



Heroes of Might & Magic 3

Spannende Strategie für abenteuerlustige Helden.

Das Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 3** wird da anfangen, wo der Rollenspiel-Bruder **Might & Magic 6** aufhört. Sie folgen der Spur einer grimmigen Zauberin – allerdings müssen Sie das Rollenspiel nicht kennen, um Spaß an **Heroes 3** zu haben. Spieltechnisch soll sich gegenüber dem kultigen Vorgänger wenig ändern. Wie gehabt erobern Sie feindliche Burgen oder Städte und bauen die anfangs recht schwach bewehrten Niederlassungen allmählich zu großen Festungen aus. Auf der Weltkarte forschen Sie nach mächtigen Artefakten und gewaltigen Schätzen und liefern sich mit Ihren Gegnern rundenbasierte Schlachten.



Beinahe schon fotorealistisch präsentieren sich die gewaltigen Fantasy-Städte.

Verschlungene Schattenwelt

Grafisch wird das Strategie-Epos gerneralüberholt. Die Zeiten vergleichsweise pixeliger Orks und grobkörniger Elfen sind vorbei: Der Fantasy-General von heute kämpft in einer noch farbenfroheren Umgebung aus liebevoll animierten Vogelwesen, feuerspeienden Drachen und kampflustigen Minotauren. Die phantastische Welt soll nicht nur schöner, sondern auch deutlich größer werden. Künftig wird es unter der normalerweise sichtbaren Karte noch eine zweite aus verschlungenen Gängen und Dungeons geben. In dieser

Uprising 2

Feuer frei und mit 3D-Taktik ins Gefecht.



Zum Thema 3D-Action-Strategiespiele erklärt uns Trip Hawkins: »Die Dinger verkaufen sich nicht wie erwartet, egal ob **Uprising** oder **Battlezone**. Wir glauben aber an das Genre. Irgendwann landet jemand den ganz großen Erfolg damit. **Uprising 2** hat das Potential dazu.« Wie im Vorgänger brettern Sie mit einem Wraith-Kampfpanzer durch eine detaillierte 3D-Welt, organisieren Ihre Truppen, liefern sich heiße Gefechte mit arglistigen Aliens und übernehmen nach und nach deren Stationen. Dabei ist in erster Linie ein schneller Trigger-Finger gefragt, taktisch geschicktes Vorgehen kommt erst an zweiter Stelle. Bei **Uprising 2** soll man wieder das Gefühl haben, mitten in einem futuristischen Maschinen-Krieg zu stecken: Schwere Bomber werfen ihre Last über der feindlichen Basis ab, flinke Tanks feuern aus allen Kanonenrohren, während die gegnerischen Geschütztürme mit scharfen Laserstrahlen eine Einheit nach der anderen aufreiben.



Ein feindlicher Alien-Wachturm im neuen Design unter Beschuß.

Düstere Alien-Monde

Teil 2 soll ganz auf Abwechslung setzen. Bot der Erstling gerade mal zwei Grafiksets, wird der Nachfolger mit sechs unterschiedlichen Terrain-Typen aufwarten. Sie kämpfen auf den bekannten grünen Wiesen und frostigen Eislandschaften, dürfen sich im Spielverlauf aber auch in Wüsten und zum Schluß sogar auf fernen Monden austoben. Zusätzlich sorgen unterschiedliche Wetterbedin-

Schattenwelt, die kaum kleiner als das oberirdische Pendant werden soll, treffen Sie völlig andere Monster, werden aber auch mit neuen Artefakten belohnt. Das strategische Herzstück, die Kampfkarte, wird dank höherer Auflösung rund 50 Prozent mehr Platz bieten. Die Armeen können jetzt sieben statt der bisherigen fünf Truppentypen beherbergen.

Vier mächtige Zauberelemente

Die Entwickler basteln derzeit an sechs unterschiedlichen Spielvarianten. Neben solchen, in denen Sie einfach alles erobern sollen, müssen Sie verbündete Burgherren sicher durch die Märchenwelt geleiten oder ein bestimmtes Schloß ausräuchern. Das Magie-System wird umgestellt. Wie in Might & Magic 6 gibt's künftig vier Zauberklassen auf Basis der Elemente Feuer, Erde, Wasser und Luft mit insgesamt 64 magischen Sprüchen, die sich allesamt per Update noch weiter aufrüsten lassen. Heroes of Might & Magic 3 soll sechs umfangreiche Kampagnen bieten, die zusammen die spannende Hintergrundstory fortsetzen.



Auf den vergrößerten Kampfbildschirm passen deutlich mehr Truppen.



Die gesamte Landschaft und jede Kreatur wurde komplett vorgerendert.

Heroes of Might & Magic 3

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	New World Comp.
Termin:	Dezember '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Mit Heroes 3 kann man nichts falsch machen. Dank der Verbesserungen bietet es noch mehr Spieltiefe als die Vorgänger. Grafisch wirkt das Programm nicht übertrieben modern, aber hier paßt das gut zu der altertümlichen Fantasy-Welt.«

---

gungen wie Regen oder Schnee für weitere Vielfalt. Das Programm stellt zwar – abgesehen von den Basis-Türmen – immer noch keine großen Gebäudekomplexe dar. Aber dafür lassen flache Bauwerke die Welt echter wirken. Die Designer wollen vor allem die Gegner attraktiv machen. »Bei Uprising sahen die Gegner aus wie eigene Einheiten, man kam sich vor wie in einem Bürgerkrieg«, erinnert sich Chef-Designer Evan Margolin. »Unseren neuen Aliens haben wir jetzt fremdartige Bauten spendiert, ein bißchen wie bei Babylon 5.«

Auch die Missionen sollen deutlich aufwendiger werden und viel mehr Kurzweil bieten. Sie müssen Konvois sicher durch Feindesland begleiten, in verschachtelten Karten mit vielen Teleportern die feindliche Basis finden oder sich in manchen Einsätzen mit revoltierenden Truppen herumschlagen. PS



Deutlich aufwendiger als im ersten Teil sind die Explosionen.



Eine Basis der neuen, fiesen Alien-Rasse im Überblick.

Uprising 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	3DO Company
Termin:	Februar '99	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Ganz genau die wenigen Punkte, die mir beim Vorgänger nicht gefielen, werden bei Uprising 2 geändert. Kein Wunder, daß man mich beim Probespielen nur mit Gewaltandrohung vom Monitor weggekriegt hat – das Ding macht einfach Spaß.«

Verlassen im Verlies

Gothic

Ein deutsches Programmierteam schickt sich an, das Rollenspielgenre für Einsteiger wieder attraktiv zu machen.




Gegen Ihre Party haben die zwei nur mit Holzprügeln bewaffneten Gobbos keine Chance.

Piranha Bytes heißt die junge deutsche Spieleschmiede, die Sie im 3D-Rollenspiel Gothic in eine unterirdische Strafkolonie verbannt. Das Areal wird von einer magischen Barriere begrenzt, durch die nichts Lebendiges dringen kann. Ihr einziges Ziel ist natürlich die Flucht von diesem unwirtlichen Ort.

Kein Zahlenwirrwar

Obwohl Sie Gothic aus der Tomb Raider-Perspektive spielen und Ihren Helden nicht aus Charakterwerten zusammenbasteln, ist es dennoch ein waschechtes Rollenspiel mit Party, Gesprächen und Subquests. »Wir wollen den Spieler nicht mit ellenlangen Zahlenkolonnen erschlagen«, erklärt Tom Putzki, einer der Designer bei Piranha Bytes. Erst zu Beginn des zweiten von sechs Kapiteln stellt man Sie vor die Charakterwahl. Von da an wandeln Sie als Magier, Dieb, Psioniker oder Schwertkämpfer durch den Dungeon. Die Verbesserung Ihrer Fähigkeiten werden Sie auch sehen können: Während der Standard-Feuerball gerade mal eine Kerze anzündet, löst die fortgeschrittene Brandattacke gleich weitläufige Feuerstürme aus.

Lustig ist das Monsterleben

Monster und Mitgefangene sollen ein Eigenleben besitzen. Sie reden, spielen und bekämpfen einander. Die Kreaturen stürzen sich nicht einfach todesmutig auf den Spieler. Wenn Sie beispielsweise einem kleinen Gobbo begegnen, wird der Reißaus nehmen und versuchen, seine Kameraden zu alarmieren. Ihre Knastbrüder besitzen ein Gedächtnis und reagieren auf Ihre Aktionen. Wenn Sie nur plündernd durch die Lande ziehen, werden Sie kaum Mitstreiter für Ihre Party finden.

Spielen Sie mit!

Piranha Bytes gibt in Zusammenarbeit mit GameStar fünf Lesern die Gelegenheit, in Gothic mitzuspielen. Die Gesichter der Gewinner werden von Fotos eingescannt und im Spiel verwendet. Wer schon immer in einem PC-Spiel verewigt werden wollte, schreibt eine Karte an:

Redaktion GameStar
Stichwort »Gothic«
IDG Entertainment Verlag GmbH
Brabanter Str. 4
80805 München

»Ein PC-Spiel muß genauso einfach zu bedienen sein wie ein Konsolentitel«, meint Tom Putzki. Deshalb beschränkt sich die Steuerung von Gothic auf zehn Tasten, mit denen Sie Ihren Charakter ähnlich wie Lara Croft durch die düsteren Verliese lenken. Auch grafisch kann das Spiel durchaus überzeugen, Lichteffekte und Motioncapturing erfreuen das Auge. Jeder Ausrüstungsgegenstand wird im Inventory und am Körper des Besitzers dargestellt. Sie erkennen also schon von weitem, welche Rüstung und Waffen Ihre Gegner tragen. RS


Der Sektenjünger wählt aus sechs Zaubersprüchen.

Gothic

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Piranha Bytes
Termin:	3. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Ich freue mich besonders auf das KI-System der NPCs. In Gothic erwarten mich hoffentlich keine tumben Monster, sondern ernsthafte Gegner.«



Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
	Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	3/98	Gut	Oktober '98
	Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98, 9/98	Gut	November '98
UPDATE	**Baldur's Gate**	Rollenspiel	Interplay	3/98	Sehr gut	Dezember '98
	Caesar 3	Aufbauspiel	Impressions	7/98	Sehr gut	Oktober '98
	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98	Ausgezeichnet	Dezember '98
UPDATE	**Daikatana**	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Dezember '98
	Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	3/98	Passabel	Dezember '98
	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Dethkarz	Action-Simulation	Beam Software	6/98	Gut	4. Quartal '98
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98	Ausgezeichnet	4. Quartal '98
	Die Völker	Aufbauspiel	Neo	9/98	Gut	4. Quartal '98
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	November '98
UPDATE	**Earthsiege 3: Starsiege**	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Earthworm Jim 3D	Jump-and-run	Interplay	9/98	Gut	[rot]März '99
	F1 Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	**Falcon 4.0**	Flugsimulation	Microprose	1/98	Sehr gut	November '98
	Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	9/98	Gut	Dezember '98
UPDATE	**Gabriel Knight 3**	Adventure	Sierra	9/98	Gut	Januar '99
	Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	2/98, 9/98	Sehr gut	September '98
	Grim Fandango	3D-Adventure	LucasArts	6/98	Gut	Oktober '98
	Half-Life	3D-Action	Valve	11/97, 5/98	Ausgezeichnet	Oktober '98
	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Indy Jones 5	Action-Adventure	LucasArts	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98	Sehr gut	Oktober '98
	Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	November '98
UPDATE	**Machines**	Echtzeit-Strategie	Acclaim	8/98	Sehr gut	Februar '99
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Metro Police	Action-Adventure	Virtual X-citement	8/98	Gut	4. Quartal '98
	Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine	9/98	Gut	September '98
UPDATE	**Nice 2**	Rennspiel	Magic Bytes	5/98, 8/98	Sehr gut	Oktober '98
	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	November '98
UPDATE	**Populous 3**	Aufbauspiel	Bullfrog	11/97, 8/98	Sehr gut	Januar '99
	Prey	3D-Action	3D Realms	9/98	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	**Quest for Glory 5**	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	4. Quartal '98
	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	PopTop	7/98	Gut	4. Quartal '98
	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Requiem: Wrath of the Fallen	3D-Action	3DO Company	7/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
	Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	7/98	Ausgezeichnet	Oktober '98
UPDATE	**Sim City 3000**	Aufbauspiel	Maxis	5/98	Sehr gut	November '98
	Space Circus	Jump-and-run	Infogrames	9/98	Gut	3. Quartal '98
UPDATE	**Star Trek: Birth of the Federation**	Strategie	Microprose	2/98	Passabel	Dezember '98
	Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	2/98	Gut	1. Quartal '99
UPDATE	**Star Wars: Force Commander**	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	StarCraft: Brood War	Echtzeit-Strategie	Blizzard	9/98	Sehr gut	4. Quartal '98
UPDATE	**Trespasser**	Actionspiel	Dreamworks	8/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	8/98	Gut	November '98
	Tonic Trouble	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Gut	4. Quartal '98
	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	**Turok 2: Seeds of Evil**	3D-Action	Acclaim	8/98	Sehr gut	November '98
	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98	Sehr gut	Dezember '98
	War of the Worlds	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	12/97	Gut	Oktober '98
	Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	September '98
	Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	Februar '99

Geheime Facts zu Blue Bytes Aufbau-Epos

Die Siedler 3



Bald bevölkern die beliebten Knuddelkerle zum dritten Mal die Monitore. Wir haben Blue Byte während der letzten, heißen Entwicklungsphase besucht und viele bislang geheime Infos über den kommenden Hit gesammelt.

Mülheim ist eigentlich eine ganz normale Großstadt im Ruhrpott, mit dicht befahrenen Straßen, einem Hafen und Schwerindustrie. Doch seit ein paar Monaten erklingen dort Geräusche, die man in einer westfälischen Metropole nicht erwartet. Da quieken Schweine, pfeifen Sensen, und ab und zu hört man sogar Schwerter klirren. Verdutzte Passanten können mit den merkwürdigen Lauten nichts anfangen, die aus einem Bürogebäude mit dem Firmenschild »Blue Byte« kommen. Wir dafür um so mehr: Hinter der unscheinbaren Fassade nähert sich das Aufbau-Strategiespiel **Die Siedler 3** seiner Vollendung. Dabei stören Journalisten enorm, doch für GameStar machte das Entwicklungsteam eine Ausnahme und ließ uns hinter die Kulissen schauen.

Eine Welt erwacht

Seit unserem letzten Besuch im Mai hat sich im Siedlerland viel getan. So sind die finalen Gebäudegrafiken und das veränderte Wegesystem fast fertig, ebenso das Intro und die letzten Figuren-Animationen. Die kleinen Kerle bleiben nicht länger stumm, sondern geben gelegentlich witzige Kommentare von sich. Auch Lagerverwaltung, Güterkreislauf und Häuserbau funktionieren: Unsere Untertanen schleppten bereits emsig Goldklumpen und Holzbretter, zogen Gebäude empor und prügelten



Wie eine bunte Bilderbuch-Landschaft breitet sich die Siedlerwelt aus. Zurücklehnen undZugucken ist auch im fertigen Spiel jederzeit möglich: richtig hektisch geht's eigentlich nie zu.

sich sogar mit ihren Nachbarn. Das neue Kampfkonzept hat uns so beeindruckt, daß wir es Ihnen auf gleich drei Extra-Seiten vorstellen, die Sie im Anschluß an diesen Artikel finden.

Steine pflastern ihren Weg

Wie wir bereits berichteten, müssen Sie in **Die Siedler 3** keine Wege mehr anlegen, auf denen Ihr Volk seine Waren transportiert. Statt dessen entstehen auf stark frequentierten Strecken Trampelpfade. Und tatsächlich: Als wir den Bau einer großen Burg in Auftrag gaben, verschwand nach und nach das Gras unter den Füßen der herbeieilenden Arbeiterschar. Doch kurz nach Fertigstellung der Festung wuchs das Grün bereits wieder nach, wenig später war der ausgelatschte Weg nicht mehr zu sehen. Auf diese Weise erkennen Sie auf einen Blick, welche Routen stark belastet sind. Die häufig benutzten Trampelpfade können Sie gezielt mit Steinen pflastern, damit Ihre Lastenträger flotter vorankommen.

Gut abgelagert

Auch Ihre Warenbestände haben Sie stets im Blick, weil sie jetzt in Freiluftlager getragen werden. Jedes faßt sechs verschiedene Güterarten, von denen aber nur je acht Mengeneinheiten Platz finden. Diese Begrenzung soll vermeiden, daß riesige, unübersichtliche Warenhaufen das



In unserer Siedlung sind die ersten Trampelpfade entstanden, die wir später pflastern werden. In den beiden Lagern stapeln sich schon die Waren.



»alles auf einen Blick«-Konzept kaputtmachen. Durch das Limit sind schnell weitere Sammelstellen nötig, unsere erste quoll bereits nach ein paar Spielminuten über.

Götter-Wettstreit

Auch das Zeichentrick-Intro ist fertig und verrät mehr über die Hintergrundstory. Darin werden drei Untergötter auf eine harte Probe gestellt: der römische Jupiter, sein ägyptischer Amtsbruder Horus und die asiatische Zungenbrecher-Gottheit Ch'ih-Yu.



Im Soundstudio sorgt Haiko Ruttmann für guten Ton.

Der oberste Chef ruft zu ihrer Ertüchtigung einen Wettkampf aus, bei dem es nur einen Sieger geben kann. Jeder, so die Regeln, soll sich seinen besten Untertan schnappen und mit ihm eine neue Nation gründen. Dieser stehen wiederum eine Reihe von Aufgaben (sprich Missionen) bevor. Während der drei Kampagnen wird die Story fortgeführt, insgesamt soll etwa eine Viertelstunde Zeichentrick zu sehen sein.

Himmlisches Feuer

Die Götter tauchen zwar nicht direkt im Spiel auf, beeinflussen das Siedlerleben aber trotzdem: Wenn Sie Ihr himmlisches Oberhaupt mit schmucken Tempeln oder Pyramiden erfreuen, läßt es schon mal eine kleine Heuschreckenplage oder Feuersbrunst auf Ihre Widersacher los. Mit teuren Opfergaben Ihrer Priester steigt das göttliche Stimmungsbarometer sogar noch stärker. Zufällige Katastrophen wie Vulkanausbrüche oder Erdbeben, die ganze Dörfer einebnen, werden Ihre Untertanen allerdings nicht heimsuchen. Die Wahl des Volkes beeinflußt nicht nur Aussehen und Baustil Ihrer Siedler. So mauern die Ägypter ihre Gebäude schneller hoch; die asiatischen Truppen schlagen stets kräftiger zu. Die Römer gelten hingegen als Allround-Talente und genießen die abgespeckten Vorteile der beiden anderen Nationen.



Kaum ist die Dschunke (mit rotem Segel) entladen, kommt schon das nächste, floßartige Schiff mit Arbeitern, Geschenken und Wein.

Teure Hanglage

Die Grundstückssuche für Neubauten funktioniert bereits wunderbar. Sobald wir das gewünschte Gebäude aus dem Menü gewählt hatten, erschienen die potentiellen





Zahlreiche Erz- und Goldminen lassen das Lager unserer Bergbaukolonie überquellen.

Standorte auf der Karte. Grüne, gelbe und rote Markierungen zeigten an, wieviel Zeit bis zum Richtfest vergehen würde. Während ein Neubau auf der Ebene ruckzuck hochgezogen ist, dauert es am Hang oder auf unebenen Flächen deutlich länger. Ihre Arbeiter müssen nämlich erst ein Fundament legen, damit das neue Gebäude schön gerade wird. Schließlich sollen dem Bäcker nicht ständig die Brötchen wegkullern, weil seine Backstube schief steht.

Die Esel sind zurück

Erst sollten sie ihr Gnadenbrot bekommen, jetzt sind sie wieder im Spiel: So ganz wollten die Mülheimer wohl doch nicht auf die kleinen Esel verzichten, die in Siedler 2 gleich zwei Güter auf einmal schleppten. Jetzt sorgen die fleißigen Langohren für regen Handel zwischen den einzelnen Nationen. Dazu brauchen Sie lediglich einen Marktplatz und eine Eselzucht. Wenn der erste Vierbeiner heraustrabt, können Sie ihm Tauschgüter auf den Rücken packen und das Lasttier Richtung Handelspartner schicken. Am Zielmarktplatz angekommen, wird die Fracht automatisch abgeladen, durch die gewünschte Ware ersetzt und der Rückweg angetreten. Geschenke erfreuen nicht nur Verbündete, sondern besänftigen auch Gegner. Doch auf dem Weg durch Feindesland lauert manch böse Überraschung: Krieger fangen allzugern Ihre vollbepackten Esel ab, um sie zu einer Richtungsänderung zu überreden. Und flugs landet die heißersehnte Ware im feindlichen Lager. Mit Wegpunkten lassen sich Handelsrouten jedoch genau festlegen und die Wegelagerer somit weiträumig umgehen.

Keine Sackgassen

Vor allem Einsteiger verzetteln sich leicht, wenn's ums Häuserbauen geht. Vor lauter Begeisterung über die vielen schnuckeligen Gebäudetypen übersieht man schnell, daß man besser erst eine Holzfällerhütte nebst Sägewerk errichtet hätte. Doch zu spät: Das letzte Brett hat gerade das Lager verlassen, und der Nachschub bleibt aus. Um solche spielerischen Sackgassen zu vermeiden, wollen die Designer Ihnen die Hälfte der Baumaterialien »zurückerstatten«, wenn Sie ein Bauwerk zähneknirschend demontieren. Das kommt Ihnen auch dann zugute, wenn Sie aus Platzmangel die Abrißbirne schwingen müssen oder einen kleinen Tempel durch eine größere Version ersetzen wollen – Upgrades sind nämlich nicht möglich.

Die große Überfahrt

Auf See ist künftig viel mehr los als seinerzeit in Siedler 2. Während früher lediglich Fischerboote vor der Küste dümpelten und Lastschiffe auf festen Routen daherzogen, herrscht jetzt reger Verkehr. Dabei dürfen Sie kräftig mitmischen, weil Sie Ihre Segler wie die Truppen direkt steuern. Römer, Ägypter und Asiaten lassen in ihren Werften je zweierlei Handelsschiffs-Typen vom Stapel laufen, die unterschiedliche Warenmengen an Bord nehmen



Das Intro zeigt die drei Götter im Scheinwerferlicht ihres Chefs.

»Nackte Siedler wollen wir dann doch nicht«

Volker Wertich, Hauptprogrammierer von Siedler 3

GameStar: Volker, woran arbeitet ihr Siedler-3-Entwickler zur Zeit konkret?

Wertich: Momentan werden viele vorbereitete Programmteile ins Spiel integriert. Wie du gesehen hast, haben wir gerade das neue Wegesystem eingebaut.

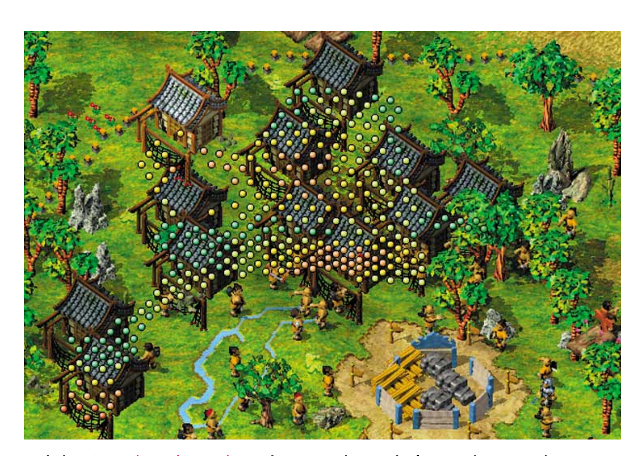
GameStar: Warum habt ihr das bewährte Prinzip eigentlich verändert?

Wertich: Der alte Wegebau aus Siedler 2 hat das Spiel ziemlich behindert. Warum sollen Waren irgendwo an einer Fahne liegen, wenn sie ein Träger auch direkt und damit schneller zum Zielort bringen kann? Dadurch verkürzen sich die Wartezeiten auf fertige Gebäude und alle anderen Warenkreisläufe erheblich.

GameStar: Neuerdings kann man seine Truppen ja direkt steuern. Habt ihr darüber nachgedacht, dieses Konzept auch für die zivilen Siedler anzuwenden?

Wertich: Nein, nicht eine Sekunde. Gerade die automatische Steuerung macht ja den besonderen Reiz beim Siedlerspielen aus. Du startest den Bau eines Gebäudes und löst damit eine komplizierte Kette von logischen Reaktionen aus, die optisch auch noch sehr ansprechend aussehen. Direkte Steuerung von Zivilisten wäre in dieser Beziehung ein großer Rückschritt.





Bei der Grundstückssuche zeigen Punkte, wie lange der Bau dauert.

Infos über die Kriegsmarine finden Sie übrigens auf den folgenden Seiten. Das Ladevolumen richtet sich auch nach dem Herkunftsland – auf eine asiatische Dschunke passen mehr Güter als auf eine schmale römische Galeere. Wie bei den Lagern liegt die geladene Fracht offen an Deck: Ein Blick genügt, und Sie wissen, wohin Ihr wertvolles Hab und Gut gerade segelt. Neben Waren schippern die Handelssegler auch Ihre Arbeiter über die Weltmeere. Die Malocher stehen dann mit geschulterten Brettern auf den Planken, um an der nächsten Küste von Bord zu springen und eine neue Niederlassung zu gründen. Viele Missionsziele werden Sie nur durch solche Überfahrten erreichen. So kann es vorkommen, daß Sie am Heimatort kein Gold vorfinden, während das bergige Nachbareiland reiche Vorkommen birgt.



Ein liebevolles Detail: Unser Schreiner hat für alle Fälle eine Reserve-Säge bei sich.

Der Terminator siedelt mit

Beim Abstecher ins hauseigene Tonstudio trauten wir unseren Ohren nicht. Sound-Experte Haiko Ruttmann wollte uns tatsächlich weismachen, daß der Terminator in **Siedler 3** mitspielen wird. Vor unserem geistigen Auge erschienen bereits kreischende Siedler, die vor einem Cyborg flüchten. Doch dann klärte sich das Mißverständnis auf: Thomas Danneberg, die deutsche Stimme von Arnold Schwarzenegger, wird im Spiel zu hören sein. Schauspieler Wolfgang Völz, der schon dem pelzigen Flunkerbaron Käpt'n Blaubär sein Sprechorgan leiht, wird ebenso ertönen. Doch auch ohne prominente Unterstützung können die Sprachsamples sich hören lassen. Da stimmen Bergleute einen Rap an, Bauern schimpfen übers schlechte Wetter und verschnupfte Seeleute krächzen Kursänderungen. Bei vielen Spielen zuckt die Maushand schnell zum »Gedudel abstellen«-Button, weil die nervige Hintergrundmusik das Trommelfell quält. Nicht so bei **Die Siedler 3**. Für jede der drei Nationen wurden drei Stücke komponiert, die man auch gerne mal im Autoradio hören würde. Für weitere Tracks will Blue Byte den Saxophonisten von Herbert Grönemeyers Band und Mitglieder des Bochumer Starlight-Express-Ensembles vors Mikrofon holen. MD

Hausbau auf Kommando





Ein Mausklick, und schon herrscht emsiges Treiben: Sobald Sie einen Bauftrag erteilen, holen sich Ihre Arbeiter Holz und Steine aus dem nächsten Lager und legen los.

Die Siedler 3

Genre:	Aufbau-Strategie	Hersteller:	Blue Byte
Termin:	Oktober '98	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Martin Deppe: »So muß eine Fortsetzung aussehen – dann klappt's auch mit den Fans. Der bewährte Produktionskreislauf wird konsequent verbessert, so daß man sich ganz dem Bauen, Handeln, Zaubern und der Seefahrt widmen kann. Der Wuselfaktor bleibt dabei unerreicht.«

GameStar: Viele Fans haben euch ihre Ideen zum dritten Teil geschickt. Welcher Vorschlag war der verrückteste?

Wertich: Manche Spieler wünschten sich eine Bekleidungsindustrie. Bis die entwickelt ist, sollten die Siedler nackt herumlaufen – darauf haben wir lieber verzichtet. Und dann war da noch dieser dänische Ingenieur, der uns per Fax, Brief und Email rund 40 Seiten geschickt hat. Die waren voller detaillierter Berechnungen, bis hin zum Wind- und Strömungseinfluß bei Segelschiffen.

GameStar: Was wirst Du als erstes machen, wenn Die Siedler 3 fertig ist?

Wertich: Urlaub. Und außerdem will ich ausgiebig meinem Hobby frönen: dem Klettern. Wahrscheinlich wird daraus aber nichts, weil...

GameStar: Aha – jetzt hast du dich verraten. Ihr plant also bereits eine Missions-CD zu Siedler 3?

Wertich: Wir haben jetzt schon ein paar Ideen für eine Missions-CD, die weit über »ein paar neue Karten« hinausgehen. Doch bevor wir weitere Pläne schmieden, müssen wir uns erst mal um das Hauptprogramm kümmern.

Volker Wertich sorgt als Hauptprogrammierer dafür, daß seine Siedler sich nicht verlaufen und fleißig arbeiten. 1991 dachte Volker sich das Wusel-Epos aus, heute erzählt er uns, was alles dahintersteckt.



Aufgedeckt: Das neue Kampfsystem

Soldaten-Siedler

Obwohl Sie Ihre Krieger neuerdings direkt steuern, soll Siedler 3 nicht zum C&C-Klon mutieren. Wir zeigen, wie Blue Byte die Gratwanderung meistern will.

Florierende Wirtschaft, geschicktes Bauen und der berühmte Wuselfaktor standen bei den Siedlern schon immer im Vordergrund. Und das soll auch so bleiben, denn darauf beruht schließlich die Erfolgsstory des Aufbauspiels. Um nicht zahlreiche Fans durch zuviel »Militarismus« zu vergraulen, geht Blue Byte bei der Neugestaltung des Kampfsystems äußerst behutsam vor. Aber ändern mußte sich etwas, weil die Kriegsführung in Siedler 2 einen gewaltigen Schwachpunkt hatte: die indirekte Steuerung Ihres einzigen Truppentyps. In Die Siedler 3 werden Sie Ihre Armeen (und Flotten) fast wie in einem Echtzeit-Strategical kommandieren, gleichzeitig verstärken neue Kämpfertypen ihre Schwerter-tragenden Kameraden aus dem Vorgänger. Trotzdem sollen die generalüberholten Gefechte den Aufbaupart nicht verdrängen, sondern gemeinsam mit Diplomatie, Göttern sowie Handel das Spiel abrunden.

Soldaten denken mit

Eins der Siedler-Erfolgsrezepte besteht darin, daß Sie sich nicht um jeden Kleinkram wie Warentransport oder Holzhacken kümmern müssen. Ähnlich soll es auch bei den Kämpfen funktionieren. Anfangs wollten die Mülheimer Formationsbe-



Die Besatzungen von Burgen und Festungen stehen immer auf den Türmen. So sehen Sie, wie stark ein Bollwerk verteidigt wird.





Die Kämpfe bleiben betont knuddelig und enden nie tödlich.

fehle einbauen, mit denen Sie Ihre Armee in die Schlacht führen sollten, doch diese Idee wurde inzwischen fallengelassen. Dazu Volker Wertich, Siedler-Erfinder und Hauptprogrammierer bei **Die Siedler 3**: »Warum soll der Spieler selbst versuchen, Bogenschützen hinter die Schwertkämpfer zu stellen, wenn die Schützen auch automatisch erkennen können, daß sie an vorderster Front zwischen den Feinden falsch stehen? Warum soll ein Verwundeter sich nicht automatisch aus dem Getümmel zurückziehen können, wenn der Spieler es will?« Diese Philosophie klingt simpel, verursacht aber eine Heidenarbeit für die Programmierer. Denn nichts ist nerviger, als wenn Ihre Soldaten selbständig etwas tun, was Sie gar nicht wollen.

Keine Reiterattacken

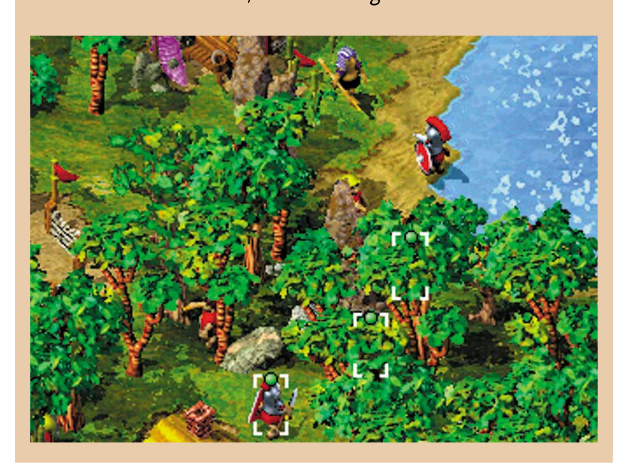
Ein weiteres Beispiel dafür, daß Blue Byte es den Aufbauspielern leicht machen will, ist der Wegfall der Reiterei. Ursprünglich sollte nämlich auch Kavallerie durch die Landschaft traben. Weil die aber naturgemäß schneller ist als Fußsoldaten und somit früher an der Front ankommen würde, könnten Nicht-Strategen Probleme bekommen, einen Angriff zu koordinieren. Zwar würde ein zusätzlicher Befehl wie »mit gleichem Tempo marschieren« das Problem lösen, aber die Mülheimer verzichteten der Einfachheit halber lieber ganz auf die Berittenen.

Grenzpatrouillen

Obwohl Ihre schlauen Krieger fast von alleine kämpfen, werden Sie genug zu tun haben. Wohin Ihre Armeen marschieren und Flotten fahren, bestimmen nämlich immer noch Sie. Eine ganze Palette spezieller Kommandos hilft dabei: Truppen mit Wachbefehl fangen einreisende Gegner bereits an der Grenze ab, und Patrouillen pendeln zwischen Ihren Burgen. Mittels Wegpunkten bestimmen Sie genaue Marschrouten für Ihre Armeen. Dadurch lassen sich feindliche Stellungen umgehen oder deren Schwachpunkte gezielt ansteuern. Grundbefehle legen fest, ob Ihre Kämpen bei Feindkontakt weitermarschieren, den Gegner angreifen oder ihn verfolgen.

Hinterhalt verboten

In Die Siedler 3 soll es fair zugehen. Ein Beispiel: Zur Zeit kann man seine Truppen noch in dichten Wäldern verstecken und den Gegner dadurch austricksen – wie bei Dark Reign. Solche Hinterhalt-Taktiken will Blue Byte aber ausschließen, um »ehrliche« Spieler nicht zu düpieren. Deswegen überlegen die Mülheimer, Bäume entweder stärker zu entlauben oder ihren Abstand zu vergrößern. Über transparentes Blattwerk wurde gar nicht erst nachgedacht, denn das würde nicht zum Grafikstil passen. Große Gebäude wie Burgen würden dahinterstehende Soldaten zwar auch verbergen, doch solche Tücken sind aus einem einfachen Grund nicht möglich: Sie können nicht »hinter« ein Bauwerk klicken, sondern nur darauf. Damit wird aber das Gebäude als Ziel markiert, und Ihr Krieger marschiert hinein.



Kühne Krieger, stolze Schiffe

Aufrüstung im Siedlerland: Neben die alten Schwertträger treten ganz neue Truppentypen und Belagerungsgeräte, während putzige Kriegsschiffe die einstmals friedliche See durchpflügen. Doch schauen Sie selbst, womit Sie demnächst kämpfen.

Lanzenträger bilden das Rückgrat Ihrer Armee. Sie sind schwächer als die Schwertkämpfer, aber billiger zu rekrutieren, weil sie keinen Schild brauchen. Außerdem wird für die Herstellung ihrer Waffe nur Holz benötigt. Falls Sie plötzlich angegriffen werden und schnell Verteidiger brauchen, sind Lanzenträger die richtige Wahl.

Schwertkämpfer prügelten sich schon in den beiden Vorgängern. In Siedler 3 gehen vor allem die Asiaten meisterhaft mit dem Schwert um, das sie mit beiden Händen führen. Statt eines Schildes tragen die Männer aus dem fernen Osten dabei eine leichte Eisenrüstung – sie sind im Angriff besser als in der Verteidigung.

Bogenschützen gelten als ideale Besatzung für Türme: Sie beharken Belagerer von oben, während sie selbst durch die Zinnen gedeckt sind. In Schlachten bleiben die schwach gepanzerten Schützen am liebsten hinter Lanzen- und Schwertträgern, um nicht in Nahkämpfe verstrickt zu werden. →





Eine ägyptische Patrouille trifft auf Römer, die gerade Wache schieben.

»Bloß keine Klickorgien«

Volker Wertich zu den neuen Kämpfen: »Direkte Steuerung allein ist nicht der Weg, ein Spiel zu verbessern. Spätestens in einem wilden Getümmel hat der direkt steuernde Spieler den Kampf nicht mehr unter Kontrolle. So mancher Spieler würde auf die Klickorgien Marke ›Du greifst den an, du gehst zurück zum Reparieren‹ sehr gerne verzichten, wenn er seinen Einheiten das Gewünschte nur irgendwie beibringen könnte. Bei Siedler 3 versuche ich mit den Grundbefehlen, dem Spieler die Möglichkeit zu geben, das Verhalten seiner Krieger festzulegen.«



Sobald ein Turm fertiggestellt ist, besteigt ihn ein Krieger. Dadurch erweitert sich Ihr Territorium, das durch Klötzchen markiert ist.

Das bewährte Erfahrungssystem bleibt erhalten: Wie in Siedler 2 werden Rekruten erst zum Feldwebel und dann zum Leutnant befördert, wenn sie sich tapfer schlagen. Die Offiziere kämpfen natürlich besser. Alle drei Dienstgrade sind wiederum leicht an ihrem Kopfputz zu unterscheiden. Neu ist hingegen der Heiler, der aufs Schlachtfeld eilt und angeschlagene Soldaten kuriert.

Krieger unter sich

Leichen wird es nicht geben, statt dessen »verpuffen« unterlegene Kämpfer und tauchen als Zivilisten in der nächstgelegenen Siedlung wieder auf. Ausrüstung und Rekrutierungskosten (Gold und Wein) gehen dabei ebenso verloren wie die bisher gewonnene Erfahrung. Zivilisten und Produktionsstätten bleiben nach wie vor vom Kriegstreiben verschont: Ihre Truppen dürfen nur Soldaten und Militärgebäude angreifen. Deren Verteidiger stehen jetzt auf den Türmen – so sehen Sie schon vor dem Angriff, wie viele Männchen eine Festung sichern. Sobald Sie eine Anlage erobert haben, gehört das angrenzende Gebiet Ihnen, und darin stehende Zivilbauten werden zerstört.

Geheimwaffen

Die Entwickler halten Infos über neue Truppentypen streng geheim. Nur durch Zufall bekamen wir bei unserem Vor-Ort-Besuch heraus, daß die Siedler das Schießpulver erfinden werden: Als man uns die verschiedenen neuen Sprachsamples der Arbeiter vorspielte, ertönte darunter auch die Stimme eines Pulvermachers. Es ist also sehr wahrscheinlich, daß im fertigen Spiel Mörser oder Gewehrschützen auftauchen werden. Stellen Sie sich mal vor, wie ein Kanonenboot in voller Fahrt auf eine feindliche Küste zuhält, die nur von ein paar Schwertträgern bewacht wird... MD

Katapulte und Ballisten schalten aus großer Distanz Turmbesatzungen aus, indem sie Felsbrocken oder riesige Pfeile schleudern. In Feldschlachten werden die Wurfmaschinen vor allem gegen größere Feindansammlungen eingesetzt. Dabei müssen Sie aber sehr vorsichtig sein: Allzuschnell bekommt einer Ihrer eigenen Soldaten ein Geschoß auf die Rübe.

Burgen kommen in viererlei Ausführungen daher, die verschiedene Truppenmengen aufnehmen. Je größer ein Bau ist, desto weiter sieht seine Turmbesatzung. Blue Byte überlegt noch, ob Sie mit größeren Burgen auch ein umfangreicheres Areal »erobern« können. Das würde auch die enormen Materialkosten und den hohen Platzbedarf für den Festungsbau ausgleichen.

Kriegsschiffe eskortieren Handels- sowie Invasionsflotten und fangen feindliche ab. Jede Nation verfügt über drei Kampfboot-Typen, die Sie mit Truppen besetzen können. Schiffe mit Bogenschützen-Besatzung sind besonders gefürchtet, weil sie feindliche Küstenstellungen mit Pfeilen bestreichen.

Das Team

Die monatliche Leserfrage kommt diesmal von Falk Preller (17) aus Biebesheim:

»Habt Ihr Nicknames, die Ihr bei Spielen benutzt, und wie kamt Ihr dazu?«

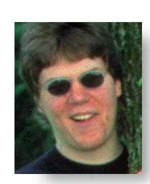
Ob wir die wirklich verraten sollten? Was da alles an Tageslicht kommen kann...



Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»1994 suchte ich einen besonders fies klingenden Namen für meinen Tie-Fighter-Piloten. Ich durchforstete die einschlägige Literatur (Skandinavische Heldensagen, Bibel, John-Sinclair-Romane) und wurde schließlich bei Shakespeare fündig. Seither heiße ich ›Caliban‹ nach der Figur aus ›The Tempest‹.«



Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Weil ich mit zweitem Vornamen Wolfgang heiße, erobere ich mit dem Callsign ›Wolfman‹ oder ›Werewolf‹ Flugi-Lüfte. In 3D-Shootern haben meine Kollegen dagegen mit ›Mr. Boombastique‹ wahrlich bombastische Erlebnisse. Das hat allerdings mit dem gleichnamigen Hip-Hop-Song weniger zu tun als mit durchschlagenden Granatwerfer-Attacken.«



Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Ich gehöre zu den wenig innovativen Action-Freunden, die sich bei Quake & Co gerne einfach unter ihrem echten Namen vergnügen – schließlich sollen die anderen ja wissen, wer sie gerade gebrutzelt hat! Mein altes Ultima-Alter-Ego ist ›Artos‹, und bei Dune 2000 bringe ich Gunnar (je nach Partei) als ›Leto Atreides‹ oder ›Feyd Rautha‹ zum Weinen.«





Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Neben ein paar unanständigen oder einfach albernen Namen benutze ich meistens ›Kicker F12‹. Den hab' ich nicht etwa daher, daß ich bei Action-Shootern wie ein Irrer auf der F12-Taste rumhacke. Vielmehr bin ich fanatischer Auto-Hifi-Fan und habe mich einfach nach meinem Subwoofer benannt – und der trägt seine Bezeichung wirklich zu Recht.«



Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ganz klar, mein Spitzname in Spielen lautet stets Mick. Entstanden ist dieses Kürzel aus der Not heraus, daß Spielautomaten oft maximal drei Buchstaben in der Highscoreliste akzeptieren. Aus dem anfänglichen ›Mik‹ wurde dann im Laufe der Zeit mein Rufname Mick. Und aus letzterem resultiert mein Heftkürzel ›mic‹.«



Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Mein Nickname ist ›Siggi‹. In der Schule wurde ich nämlich immer ›Jung-Siegfried‹ genannt, weil ich fast zwei Meter groß, straßenköterblond und blauäugig bin. Da die meisten Spiele bei der Eingabe aber nur kurze Namen erlauben, mußte ich halt auf ›Siggi‹ kürzen – oder ›Sig‹, wenn nur drei Buchstaben möglich sind.«



Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Bei mir heißt der tollkühne Sieger und stolze Erretter der Menschheit stets ›Stone‹ – auch wenn es als Teilübersetzung meines Nachnamens etwas phantasielos ist. Genauso heißt leider der knollennasige Chefermittler aus ›Straßen von San Francisco‹. Aber was soll's, an meiner guten, alten Tradition rüttle ich nicht.«



Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Mein Leib- und Magen-Nick ist, seit ich mich vor ein paar Jahren beim damals ersten Air-Warrior-Server Europas angemeldet habe, ›Sundance‹. Er geht natürlich auf Robert Redfords supercoole Banditenrolle in ›Butch Cassidy and the Sundance Kid‹ zurück und hat mich seit damals durch etliche virtuelle Welten begleitet.«

Das Testsystem

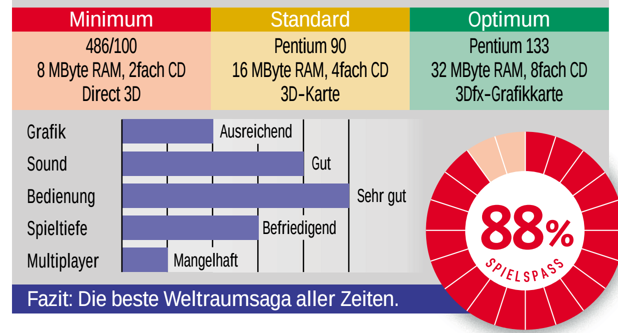
Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 13

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition



Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

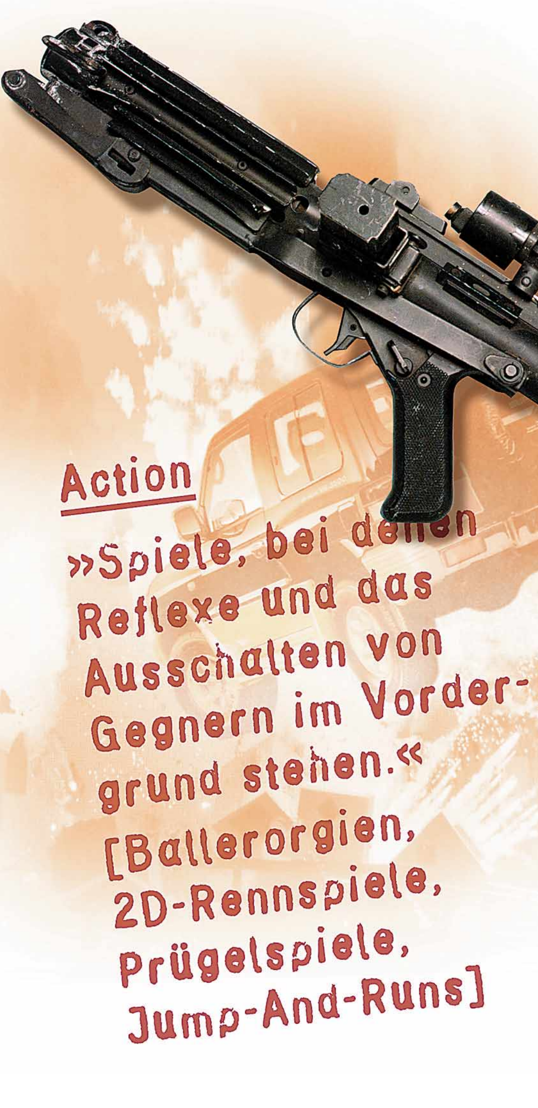
Action

Peter Steinlechner



Eigentlich sollte es uns egal sein, welches Grafikengine-Herz in Computerspielen pumpt – was zählt, ist schließlich der Spaß beim Daddeln. Trotzdem ist das Thema »Hersteller X setzt auf Engine Y« derzeit schwer angesagt. So manche hippe Actionfirma preist kaum das eigentliche Spiel, sondern vor allem das lizenzierte Software-Grundgerüst an.

»Engine Wars« nennen viele Entwickler den Wettstreit der Grafikengines von Quake 2 und Unreal. Obwohl die meisten Experten (meiner Meinung nach zurecht) letztere vorne liegen sehen, gibt's auch Verfechter der id-Technik. Auslöser der Debatten war der Wechsel von 3D Realms, die Duke Nukem Forever jetzt auf der Unreal-Engine fertigstellen. Derzeit wird übrigens gemunkelt, daß noch weitere Firmen umsteigen wollen. Wie auch immer – mein Herz schlägt nur schneller, wenn vor lauter Technik das Spiel nicht vergessen wird.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Unreal	3D-Action	7/98	91%
2	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
8	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
9	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
10	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
11	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
12	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
13	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
15	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
16	MDK	Actionspiel	-	80%
17	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
18	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
19	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
20	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
21	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Star Trek für Vollblutkrieger

Klingon Honor Guard

Mit Disruptor und Bat'leth decken Sie als jugendlicher Elitesoldat eine interklingonische Verschwörung auf.



Sobald den Magnetstiefeln der Strom ausgeht, schweben Sie schwerelos durch das All und sehen die Raumstation langsam kleiner werden.



Im Raumflughafen treffen Sie ganze Hundertschaften von Klingonen.

Unter Klingonen herrschen rauhe, aber herzliche Sitten. Das Kriegervolk schmettert mit Hingabe kampflustige Opern-Arien, kippt sich literweise Blutwein hinter die stahlharte Binde und stößt bei gemeinsamen Verlustierungen gerne mit selbiger aneinander an. So stark sich die Kämpferrasse auch gibt: Hinter den Kulissen spinnen die »Söhne von Kahless«, wie jedes andere Volk, Intrigen und zetteln fleißig Verschwörungen an. Einem solchen Komplott fällt auch Kanzler Gowron beinahe zum Opfer. Im 3D-Action-spiel Klingon Honor Guard sollen Sie als junger Nachwuchskrieger die Attentäter finden – tot oder lebendig. Die Ehrengarde ('avwI'-batlh auf gut Klingonisch) vereinigt die besten Kämpfer des Imperiums, um als eine Art Secret Service die höchsten Würdenträger und Regierungsmitglieder zu beschützen. Das Programm basiert auf der Unreal-Grafikengine und bietet neben 3D-Action auch zahlreiche, aber kurze Zwischensequenzen.

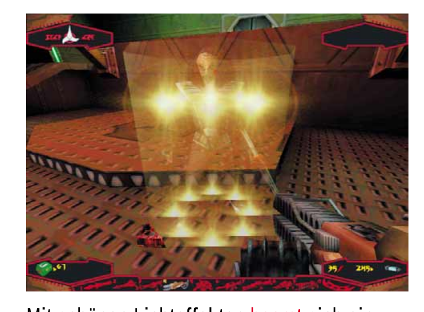
Trek-Bestiarium

Gowron war fast perfekt abgeschirmt. Nur ein hochrangiger Blutsbruder hatte überhaupt die Möglichkeit, nahe genug an ihn heranzukommen – die Attentäter müssen Mitglieder der eigenen Rasse sein. Also kämpfen auch Sie vorwiegend gegen Artgenossen. Vom einfachen Wald-und-Wiesen-Krieger bis zum ausgebildeten Elitesoldaten in schmucker Gardeuniform treffen Sie auf rund ein halbes Dutzend unterschiedlicher Klingonen. Außer zwei Obergegnern begegnen Sie auch den aus der Serie bekannten Duras-Schwestern. Die zweite Hauptrolle fällt den Andorianern zu. Die blauhäutigen Antennenträger fungieren als undurchsichtige Gehilfen der Attentäter. Ansonsten begegnen Sie nur nebensächlichen Randrassen aus Star Trek – andere bekannte Völker oder gar Sternenflotten-Offiziere kommen Ihnen nicht vor die Flinte.

Die Gegner »denken« mit der gleichen KI wie Unreal-Außerirdische. Die Star Trek-Fieslinge gehen geschickt in



So sieht es im Innern eines weitläufigen andorianischen Maschinenraums aus.



Mit schönen Lichteffekten beamt sich ein Gegner direkt vor Ihre Nase.

Deckung oder verfolgen Sie über mehrere Etagen, ganz wie die Kollegen aus der Action-Referenz. Teilweise hat Microprose deren Animationen einfach übernommen. So krabbeln die skorpionartigen Tar Chop mit denselben Bewegungen wie Skaarj-Larven. Ein großes Schneemonster schleudert Eisbrocken und läßt mit gewaltigen Faustschlägen die Erde beben – schöne Grüße vom Titanen aus Unreal. Klingonen weichen Schüssen gelegentlich mit der berühmt-berüchtigten Skaarj-Seitwärtsrolle aus, was ihren TV-Vorbildern auf diese Art bislang nicht in den Sinn kam.


Eine der wenigen originellen Örtlichkeiten ist ein alter Klingonen-Tempel zwischen hohen Eiswänden.

Völlig schwerelos

Als einer der Höhepunkte in **Klingon Honor Guard** können Sie eine Raumstation und einen Bird of Prey verlassen und in Astronautenanzug und Magnetschuhen auf den Außenhüllen kämpfen; geht den Tretern der Strom aus, müssen Sie sich frei schwebend per Waffenrückstoß zur rettenden Schleuse katapultieren. In den restlichen Einsätzen haben Sie immer festen Boden unter den Füßen. Unter anderem kämpfen Sie sich durch Raumschiffe, glitschige Eishöhlen und einen gewaltigen Klingonen-Knast. Die 20 Missionen sind deutlich kleiner als in **Unreal** und ähnlich wie bei **Jedi Knight** in Einzellevels unterteilt. Vor Einsatzbeginn erklärt Ihnen ein Vorgesetzter in kurzen Videos, was Sie als nächstes zu tun haben. Gelegentlich zeigen weitere Zwischensequenzen, wie Sie von Raumschiffen durch den Beta-Quadranten zum nächsten Einsatzort transportiert werden.


Die Duras-Schwestern aus der TV-Serie sind bis zum Dekolleté perfekt.

Worfs Liebling

Prunkstück Ihrer klingonischen Waffensammlung ist das Bat'leth. Der traditionelle Multifunktions-Säbel entfaltet seine ganze Kraft erst im Nahkampf. Wahlweise können Sie ihn auch schleudern, dann bleibt er sogar in Wänden stecken. Insgesamt finden Sie zehn unterschiedliche Kriegsgeräte, jedes verfügt dann noch einmal über zwei Feuermodi. Die Palette reicht vom Zeremonien-Dolch D'k Tahg über Disruptorpistole und -gewehr bis zu erfundenen Waffen mit aufwendigen Spezialeffekten. PS

→ http://www.startrek.com

Peter Steinlechner

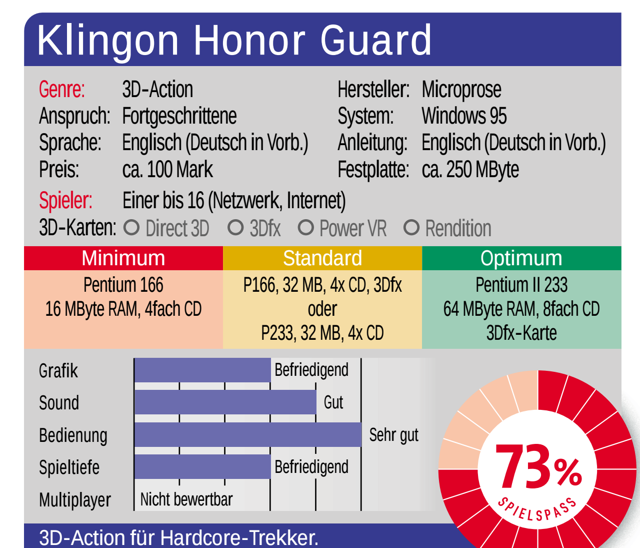


Gut, aber nicht genial

Immerhin: Gegenüber dem inoffiziellen Vorgänger Generations hat sich viel getan. Klingon Honor Guard ist problemlos zugänglich und spielt sich ohne Macken. Trotzdem ist der Trekker in mir enttäuscht. Vor allem in der ersten Hälfte dümpelt das Leveldesign auf dem Niveau einer der langweiligeren Trek-Folgen vor sich hin. Ständig muß ich durch braun-beige Gänge marschieren, eine angebliche Festung wirkt eher wie ein klingonisches Zeltlager – und genauso »aufregend«. Die Möglichkeiten der Unreal-Engine werden, bis auf die Lichteffekte, nicht wirklich genutzt.

Vertane Chance

Wieso muß ich mich eigentlich dauernd mit den lächerlichen Andorianern prügeln, wenn es so interessante Rassen wie Ferengi, Romulaner oder Cardassianer gibt? Der Verzicht auf NPCs leuchtet mir ebenfalls nicht ein. Ich wäre zu gerne mal durch eine bevölkerte Trek-Stadt gebummelt. Klingon Honor Guard ist ein solides 3D-Actionspiel, das aber kaum Highlights bietet.



Klingon Honor Guard

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 250 MByte

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	P166, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht bewertbar

73% Spielspass

3D-Action für Hardcore-Trekker.

Tellurian Defence

Flug-Action mit Steuerproblemen.


Die schöne Grafik bringt wegen des chaotischen Flugverhaltens wenig.

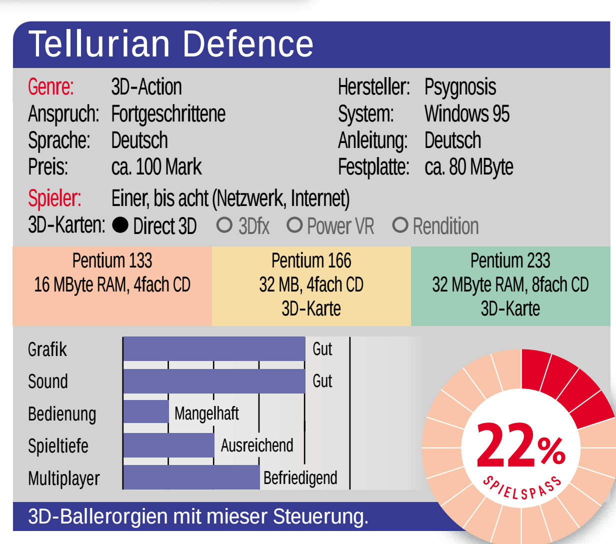
Aliens greifen wieder mal die Menschheit an. Eilends bilden die bedrohten Humanoiden eine schlagkräftige Geheimarmee, in der Sie an vorderster Front um den blauen Planeten kämpfen. Im 3D-Actionspiel Tellurian Defence bekriegen Sie die Außerirdischen direkt über der Erdoberfläche; gelegentlich setzen sich die Kämpfe auch unter dem Meeresspiegel fort. Ihren wendigen Flitzer beladen Sie vor jedem Einsatz individuell mit Raketen und Geschützen. Um im Spielverlauf an bessere Waffen zu gelangen, müssen Sie in der Forschungsabteilung die richtigen Entscheidungen treffen. Die detaillierte Grafik bietet farbenprächtige Detonationen sowie aufwendige Städte zwischen Bergmassiven. PS

Peter Steinlechner

Gurkige Fliegerei

Durch Tellurian Defence gewinnt das Wörtchen Steuerberater für mich ganz neue Anziehungskraft. Ein derart verunglücktes Flugverhalten ist mir nämlich schon lange nicht mehr unter den Joystick gekommen. Statt elegant durch die Luft zu flitzen, torkle ich wie ein Papagei in der Wäschetrommel den tumben Aliens entgegen.

Wirklich schade, denn die überdurchschnittlich spannende Story und ordentliche Grafik hätten Besseres verdient.



Tellurian Defence

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte

Spieler: Einer, bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 233
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MB, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

22% Spielspass

3D-Ballerorgien mit mieser Steuerung.

Theatre of Pain

Müder Schlagabtausch im Ring.



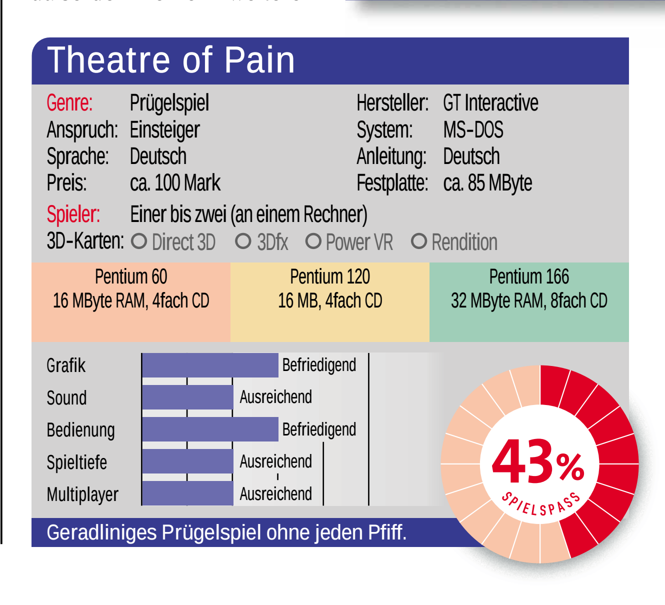
Neben sieben Kriegern gibt's auch eine kampflustige Amazone.

Das Prügelspiel Theatre of Pain läßt Sie als einen von acht stolzen Recken in virtuellen Kampfarenen antreten. Beispielsweise vermöbeln Sie Ihre Gegner als muskelbepackte Kriegerin im Lederkostüm, als glatzköpfiger Herkules oder als wieselflinker Blechkamerad. Jede Figur trägt unterschiedliche Waffen in den Fäusten, die Palette reicht vom Schwert bis zum Dreizack. Neben den üblichen Schlagkombinationen beherrscht jeder Kämpfer eine besondere Bewegung. Sobald Sie eine bestimmte Menge an Treffern eingesteckt haben, gibt's außerdem einen weiteren Extra-Hieb; einer der Krieger schraubt sich etwa als fliegender Rammbock durch seine Gegner. PS

Peter Steinlechner

Laue Prügelorgie

Und wenn es mit der Auswahl an PC-Prüglern noch so düster aussieht: Bei Theatre of Pain steige ich ziemlich schnell wieder aus dem Ring. Im Solo-Modus raubt mir das viel zu berechenbare Verhalten der Opponenten nach kurzer Zeit die rechte Motivation. Und gegen menschliche Mitstreiter fehlen mir ein paar mehr Specialmoves. Wer schneller aufs Knöpfchen drückt, gewinnt – von Kampfkunst keine Spur.



Theatre of Pain

Genre:	Prügelspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 85 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem Rechner)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 60	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MB, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

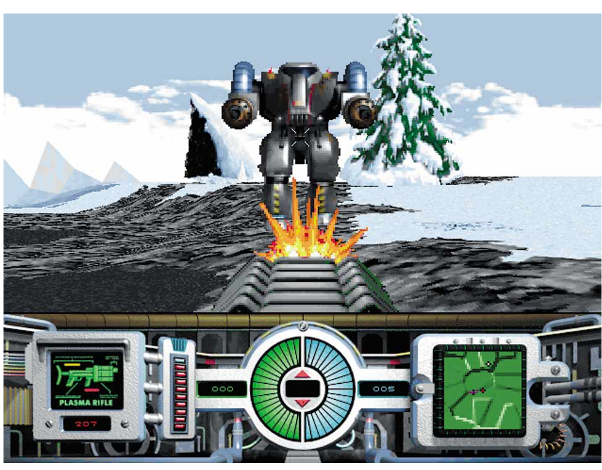
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

43% Spielspass

Geradliniges Prügelspiel ohne jeden Pfiff.

Ashes to Ashes

3D-Action in leergefegten Arenen.



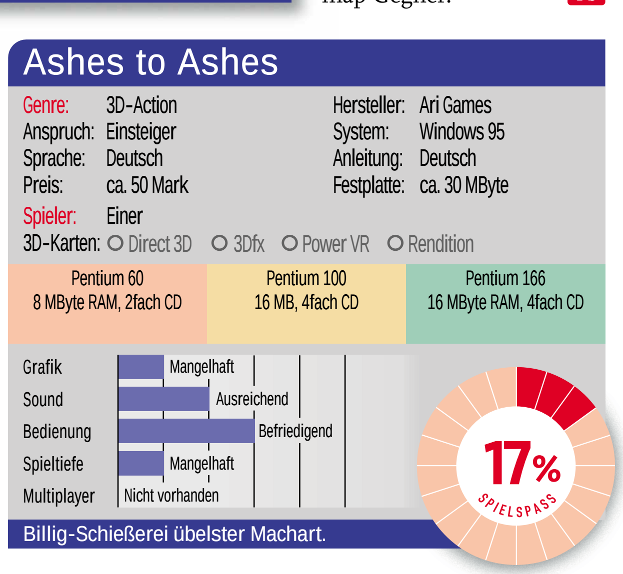
Wild ruckelnd greift ein kümmerlicher Mech im Arktis-Level an.

Auf die Erde des 22. Jahrhunderts verschlägt es Sie im 3D-Actionspiel Ashes to Ashes. Aus undurchsichtigen Gründen verlangt das Schicksal von Ihnen, in gewaltigen Arenen feindliche Soldaten zu bekämpfen. Unter die normalen Krieger mischen sich jeweils auch ein paar besondere Bösewichte. Erst wenn diese ausgeschaltet sind, geht es weiter in den nächsten von 50 Levels. Hügelige Außenwelten wechseln sich mit einer Alien-Stadt ab. Damit Sie flott durch Berg und Tal gelangen, können Sie nicht nur springen, sondern gelegentlich auch Fahrzeuge oder Mini-Gleiter kapern. Ashes to Ashes kennt nur flache und kümmerlich animierte Bitmap-Gegner. PS

Peter Steinlechner

Spielspaß zu Staub

Heiße Kämpfe suchte ich in Ashes to Ashes trotz des martialischen Titels vergeblich. Einen Großteil der Zeit verbringt man nämlich damit, in viel zu großen und leeren Levels nach Gegnern zu suchen. Hab' ich dann endlich einen gefunden, ist er wegen der peinlich schlechten KI nach wenigen Augenblicken weggeputzt. Zudem ist das Programm optisch hoffnungslos veraltet.



Ashes to Ashes

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Ari Games
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 60 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 100 16 MB, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

17% Spielspass

Billig-Schießerei übelster Machart.

Strategie

Jörg Langer



Vom Aufbauspiel über 3D-Strategie bis hin zur Echtzeit-Hektik haben wir diese Ausgabe eine bunte Mischung für Sie. Vor allem aber kann ich Ihnen endlich einmal wieder ein hochklassiges Hexfeld-Spiel präsentieren. Mit **Dynasty General** zeigt SSI, daß rundenbasiertes Taktieren noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

Wo sind eigentlich die Fans traditioneller Strategie? All die Leute, die nicht immer nur neue **C&C**-Klons haben wollen? In den aktuellen Top 25 werden mehr als die Hälfte der Plätze (13 Titel) von Echtzeit-Strategie belegt. Völlig zu Recht übrigens: In diesem Genre kommen seit geraumer Zeit mehr und insgesamt bessere Spiele heraus, als in jedem anderen Strategie-Bereich. Aber ist das auch, was die Spieler wollen? Schreiben Sie mir, was Sie von dieser Entwicklung halten!



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	**90%**
2	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	**90%**
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	**89%**
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	**89%**
5	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	**88%**
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	**88%**
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	**88%**
8	Incubation	Taktik	11/97	**87%**
9	Dynasty General	Taktik	NEU	**86%**
10	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	**86%**
11	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	**86%**
12	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	**86%**
13	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	**86%**
14	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	**85%**
15	Master of Orion 2	Strategie	-	**85%**
16	Constructor	Aufbauspiel	10/97	**85%**
17	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	**84%**
18	Lords of Magic	Strategie	1/98	**84%**
19	Siedler 2	Aufbauspiel	-	**84%**
20	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	**83%**
21	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	**83%**
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	**82%**
23	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	**81%**
24	Knights and Merchants	Aufbauspiel	NEU	**80%**
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	**80%**

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Mit Hightech an die Hexfeld-Spitze

Dynasty General

Das neue Jahrtausend beginnt mit dem Eroberungskrieg der Supermacht China gegen den Rest der Welt. Kommandieren Sie Truppenverbände, die mobiler und schlagkräftiger sind als je zuvor.



Auf der CD: Exklusiv-Demo

Der alte Panzer General sieht dem Vormarsch auf die Zielstadt siegessicher zu. Vorneweg die Panzer, gleich dahinter die Pioniere, alles geschützt von Artillerie, die wiederum von Flak gedeckt wird. »So habe ich das schließlich schon immer gemacht«, frohlockt er, »und außerdem sieht mich der Gegner bei dem Mistwetter nicht!« Doch unser Veteran ist im falschen Spiel. Wir schreiben das Jahr 2003, die Kriegsführung hat sich gewandelt. Ein Aufklärer stößt durch die Wolkendecke. Wenig später zerstören Kampfbomber die Flak mit Wild-Weasel-Attacken. Dann folgt ein Luftangriff auf die Artillerie, woraufhin Hubschrauber leichte Infanterie in deren Nähe absetzen. Während die Geschütze im Nahkampf ausgeschaltet werden, schweben über den Panzern plötzlich Kampfhelikopter. Einige Explosionen später rollen feindliche Kettenkolosse über die qualmenden Wracks und nehmen aus sicherer Entfernung die Pioniere unter Feuer. In deren Reihen schlagen jetzt auch noch Raketen ein. Was von den Elitekämpfern übrig bleibt, wird kurz darauf von Schützenpanzern aufgerieben. Der alte Panzer General ist besiegt – von jetzt an beherrscht **Dynasty General** das Schlachtfeld.

Facts

- 7 Truppenklassen
- 280 Truppentypen
- ca. 50 Szenarios (plus Varianten)
- 40 Anführer-Fähigkeiten
- 15 Hexfeld-Terrains

Epische Feldzüge

Die General-Serie ist vor allem für ihre epischen, verzweigenden Kampagnen bekannt. Doch seit dem Zweiten Weltkrieg hat es keinen vergleichbar großen Konflikt mehr gegeben – woher also einen Schauplatz nehmen, der ausgedehnte Feldzüge erlaubt? Statt ein weiteres Mal auf die Jahre 1939 bis 45 zurückzugreifen, hat SSI sich folgende Situation ausgedacht: Die angehende Supermacht China greift zu den Waffen, um ihre »angestammte Vormachtstellung in Asien« zurückzuerlangen. Dem wirtschaftlich und politisch schwer angeschlagenen Rußland sowie den südostasiatischen Ländern eilen die ruhmreichen Weltpolizisten aus dem Land von Superbowl und Shareholder-value zu Hilfe, gefolgt von den braven westlichen Verbündeten. In mehreren Feldzügen (sowie Einzelszenarios) agieren Sie als chinesischer oder amerikanischer General.

Alte Tugenden

Panzer General fand nicht zuletzt deshalb viele Freunde, weil es sich weit von der sonst üblichen Kompliziertheit hexfeldbasierter Taktikspiele entfernte. Auch bei **Dynasty General** klicken Sie einfach auf einen Trupp, bekommen die möglichen Zielfelder für die Bewegung angezeigt, und ziehen durch weiteren Klick ins gewünschte Feld. Sofern



Das moderne Schlachtfeld ist dynamischer als je zuvor: Helikopter und Luftlandetruppen stoßen blitzschnell ins Hinterland vor. Die grünen Kästchen mit Fragezeichen kennzeichnen Einheiten, deren Typ und Stärke unbekannt ist.

Sie dabei keinen Gegner neu erspähen, dürfen Sie den Zug wieder zurücknehmen. Wenn Sie den Mauszeiger über eine feindliche Einheit schieben, wird eine Verlustprognose eingeblendet. Ein weiterer Klick heißt Angriff – schneller geht's nicht.

Jeder Verband hat normalerweise zehn Stärkepunkte, die abstrakt Soldaten, Vehikel und so weiter symbolisieren. Durch »Überstärken« von Einheiten können es aber bis zu 16 oder gar 21 (chinesische Infanterie) werden. Jedes Hexfeld bietet Platz für eine Boden- sowie eine Lufteinheit. Die 280 Truppentypen sind in sieben Klassen eingeteilt. Panzer dienen dem schnellen Vorstoß in offenem Gelände, Infanterie ist ideal in unwegsamem Terrain und Städten. Artillerie und Flak schützen Einheiten innerhalb ihrer Feuerreichweite: Wenn ein Helikopter einen Jagdpanzer attackiert, der zwei Felder von einer Flak mit Reichweite 3 steht, so feuert diese zunächst auf den Hubschrauber.

Hubschrauber herrschen

Vergessen Sie alles, was Sie über die Bewegungsfähigkeit Ihrer alten **Panzer General**-Armeen wissen: Moderne Truppen sind wesentlich mobiler. Nur leichte Infanteristen laufen noch zu Fuß – und die können von Helikoptern fast beliebig auf den Schlachtfeldern herumkutschiert werden. Alle anderen Soldaten haben entweder standardmäßig Vehikel zur Beförderung dabei, oder kämpfen nur noch von ihren Schützenpanzern aus. Vor allem die Artillerie hat nochmals an Bedeutung gewonnen. Viele Batterien sind






Dynasty General beschränkt sich auf wenige Menüs. Von links nach rechts: Luftüberlegenheit, Luftwaffe, Karriere-Dossier, Truppenübersicht.

Den Kampf um Seoul haben wir aus einzelnen Bildschirmfotos zusammengesetzt. Schön zu sehen: Seoul selbst sowie die Grenzbefestigungen im Nordwesten.

jetzt ebenso mobil wie gut gepanzert, und warten zudem mit extremen Feuerreichweiten von bis zu zehn Hexfeldern auf. Die eigentlichen Herrscher des Schlachtfelds sind jedoch die Hubschrauber. Aus zwei Feldern Entfernung beschädigen sie selbst schwere Panzer so stark, daß der nächste Angriff deren Ende bedeutet. Helikopter haben eine Maximalreichweite von 30 Feldern, können allerdings (wie alle anderen Truppentypen) pro Zug nur eine Bewegung durchführen und einmal feuern. Allein die Aufklärungsvehikel dürfen ihre Bewegung unterbrechen.

Gerade aufgrund der immensen Reichweite mancher Waffensysteme ist die Aufklärung noch wichtiger geworden. Jede feindliche Einheit ist entweder unsichtbar oder wird als Fragezeichen (Typ unbekannt), ohne Stärkepunkte (Zustand unbekannt) oder ganz gezeigt. Nur ganz aufgedeckte Einheiten verraten auf Rechtsklick ihre näheren Kampfwerte; teilweise erspähte Gegner erleiden weniger Verluste.



In Winterszenarios gibt es gute Chancen, daß Flüsse zufrieren – womit sich die taktische Lage unversehens auf den Kopf stellen kann.

Eagle 1 lädt ab

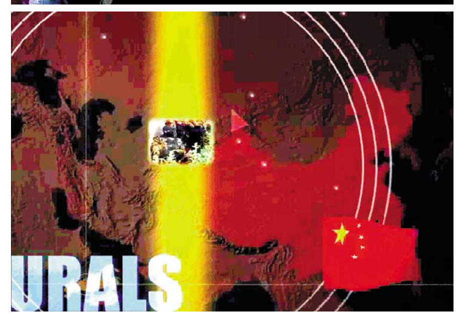
Wo einige Panzertypen fast so weit ziehen dürfen wie früher Stukas, macht der Einbau von Flugzeugen im Hex-

Das Kampfsystem

❶ Jede Einheit kann jede andere angreifen, sofern sie Munition besitzt, das Ziel sich in ihrer Reichweite befindet und sie die entsprechende Truppenklasse angreifen darf.
❷ Befindet sich der Angreifer in der Reichweite von Artillerie oder Flak des Verteidigers, feuert diese auf den Angreifer.
❸ Abhängig von der Einheitenerfahrung und anderen Faktoren wird ermittelt, wer zuerst feuert. Meist ist dies der Verteidiger.
❹ Jeder Stärkepunkt der Einheit, der nicht unter »Suppression« liegt, feuert eine individuelle Salve ab. Diese Salven werden zu zwei Schadenswerten zusammengezählt: Der erste wird dem gegnerischen Trupp als Verluste (in Stärkepunkten) abgezogen, der zweite stellt die Suppression (niedergehaltene Truppen) dar.
❺ Sind Verluste plus Suppression größer als die Stärkepunkte des Verteidigers, so tritt er den Rückzug an. Gibt es kein Rückzugsfeld, so ergibt sich die Einheit.





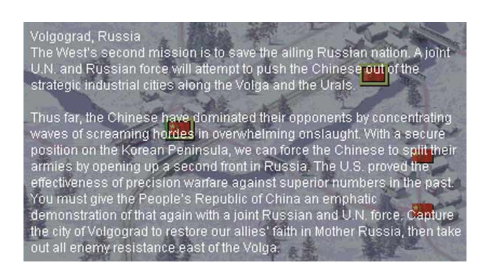


Vor dem Spiel und beim Wechsel zwischen Kampfschauplätzen zeigen collagenartige Videos die Lage.

feldsystem kaum noch Sinn. SSI hat darum die Kampfjets in ein Extramenü verlegt. Sie beginnen jedes Szenario mit einer vorgegebenen Anzahl von Luftmissions-Punkten, in der Regel rund 30. Davon bezahlen Sie einzelne Einsätze in sieben Kategorien: Aufklärung (kostet zwei Punkte), Angriffe speziell auf Flak-Stellungen (5), Bombardements bzw. Angriffe auf Helikopter (10) und defensive Unterstützung eines Hexfelds (6). Gegen alle Luftangriffe können sich Flakstellungen im Umkreis wehren, allerdings sind die meisten weitreichenden Luftabwehr-Einheiten wie die amerikanischen Patriot-Batterien nur gegen Flugzeuge geeignet; die mit Infrarot-Zielsystemen ausgerüsteten Helikopter-Flaks müssen näher ran.

Fliegende Kavallerie

Die letzten drei Luftmissionen betreffen den Transport über weite Strecken. Hier gibt es folgende Varianten: Mit »Air liftable« werden Einheiten bezeichnet, die brav von Flugplatz zu Flugplatz fliegen dürfen – für je vier Luftmissions-Punkte. »Airmobile« bezeichnet die Fähigkeit, bei denselben Kosten mittels Hubschrauber zu jeder Stelle des Schlachtfelds zu hopsen, die nicht in der Zone-of-control (also in den Nachbarfeldern) eines Feindverbands liegt. Wer freilich ohne Luftaufklärung einfach ins Blaue hinein flattert, wird leicht von einer bislang verborgenen Raketenstellung vom Himmel geholt. »Airborne« nennen sich Infanterietypen mit Fallschirmjäger-Ausbildung. Sie starten in Flugplätzen und können über jedem unbesetzten Feld abspringen. Da auch einige leichte Vehikel, Flaks und Geschütze mit der »Airmobile«-Fähigkeit ausgestattet sind, können Sie in Windeseile eine zweite Front eröffnen. Auch folgende Taktik ist effizient: Setzen Sie Elite-Infanteristen per Helikopter neben einem feindlichen Flugplatz ab, um ihn zu erobern. Wenn der Gegner sie nicht sofort wieder herauswirft, landen Sie schon eine Runde später fröhlich Panzer und Artillerie an. Falls dann keine gleichstarken Verteidiger in der Nähe sind, sieht es für den Gegner ziemlich düster aus.



Die Einsatzbeschreibung erfolgt als schnöder Text.

Die Anführer

Jede Einheit kann nach starken Verlusten oder als Belohnung einen besonderen Anführer erhalten. Dieser bringt zwei Fähigkeiten mit: eine von der Klasse abhängende, und eine zufällige. Die Zahl der Anführer pro Seite ist auf 15 beschränkt.

Klassenspezifische Fähigkeiten	
Aggressive Maneuver	Panzer erhalten +1 auf Bewegungsreichweite
Enhanced Air Defense	Flak erhält +2 auf Feuerreichweite
Force Recon	Aufklärer erhalten +2 auf Sichtradius
Multiple Fire Support	Artillerie kann mehrmals unterstützen oder gegenfeuern
Stealth Pilot	Helikopter haben ein um 2 geringeres Profil
Tank Killer	Panzerjäger feuern auf 2 Felder Reichweite ohne Malus
Terrain Expert	Infanterie erhält +4 bei Nahkämpfen

Zufällige Anführer-Fähigkeiten	
Aggressive Attack	+2 auf Kampfwerte bei Attacken (alle)
Aggressive Maneuver	+1 auf Bewegungsreichweite (alle)
All Weather Combat	Salvenzahl wird bei Sturm oder nachts nicht halbiert (nur Helikopter)
Ambusher	Bei Nahkämpfen erhält Gegner keine Artillerieunterstützung (nur Infanterie)
Battle Estimator	Verluste niemals höher als in der Kampfprognose (alle)
Blitzer	Überrennen-Fähigkeit (nicht Panzer, Flak, Artillerie)
Bridging	Flüsse und Ströme werden als unwegsames Gelände behandelt (nicht für Helikopter)
Camouflage Expert	Profil um 2 geringer (alle)
Defender	Wenn zu Angreifer und Verteidiger benachbart, Unterstützung wie Artillerie (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Determined Defense	+2 auf Kampfwerte beim Verteidigen
Devastating Fire	Einheit darf zweimal angreifen (alle)
Ferocious Defender	Erhält immer den Befestigungsbonus (Infanterie, Panzerjäger, Flak)
Fire Discipline	Einheit schießt immer mit maximaler Salvenzahl (alle)
First Strike	Greift immer vor dem Gegner an (nicht Flak, Artillerie)
Ground Taker	Supression + 50% (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Infiltrator	Ignoriert Zone-of-control (nicht für Flak und Artillerie)
Influence	Überstärken des Verbands kostet kein Prestige (alle)
Marksman	+4 auf Angriffswert (nur Helikopter)
Motivator	Erfahrung des Trupps wird benachbarten zugerechnet (alle)
Overwatch	Automatisches Feuer auf Gegner, der in Zone-of-control fährt (nur Panzer, Infanterie, Panzerjäger)
Overwhelming attack	Größere Chance, Verluste zuzufügen (nicht Helikopter, Flak)
Rangers	Unwegsames Gelände und Berge werden als Ebene behandelt (nur Infanterie)
Recon Movement	Partielle Bewegung wie bei Aufklärern (nicht Aufklärer)
Resilience	Geringere Chance, Verluste zu erleiden (alle).
The Rock	Erleidet nie Suppression (nicht Helik., Flak, Artillerie)
Sharpshooter	Salvenzahl wird auf Distanz nicht halbiert (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Shock Tactics	Verursachte Suppression hält die ganze Runde an (alle)
Shoot and Scoot	Feindartillerie darf nicht gegenfeuern (nur Artillerie)
Sixth Sense	Kann nicht in Hinterhalt geraten (nicht Flak, Artillerie)
Skilled Recon	Sichtradius + 1 (alle)
Skirmisher	Reduziert gegnerische Salvenzahl um 2 (nicht Flak, Artillerie)
Street Fighter	Ignoriert Befestigungswert; rückt beim Sieg automatisch in die Stadt ein (nicht Helikopter, Flak, Artillerie)
Tunnel Rats	Schnelleres Befestigen und Ignorieren feindlicher Befestigungswerte (nur Infanterie)
Quartermaster	Verstärkungen immer 10 Punkte stark (alle)

Martin Deppe



Der dynamischste aller Generäle

Eigentlich bin ich kein großer Freund fiktiver Strategie-Szenarios. Schon gar nicht, wenn sie in der Zukunft angesiedelt sind. Doch bei Dynasty General vergesse ich im Nu meine Vorbehalte. Schnelle Panzer, Hubschrauber und Flugzeuge sowie die weit feuernde Artillerie sorgen für deutlich mehr Mobilität auf dem Schlachtfeld, so daß sich der Vorgänger Panzer General 3D vergleichsweise träge spielt. Selbst Einheiten, die tief in meinem Hinterland stehen, sind vor Luftangriffen oder leichter Infanterie nicht mehr sicher.

David oder Goliath?

Bei den Truppengrafiken hätte SSI allerdings etwas sorgfältiger sein können. Auf den Hexfeldern wird z.B. ein Spähwagen riesig dargestellt, während bedeutend stärkere Panzer relativ klein aussehen. Viele Infanterie-Einheiten wirken (realistischerweise) auf den ersten Blick wie Panzer. Wer da nicht aufpaßt, legt sich schnell mit dem falschen Gegner an. Veteranen der Generals-Serie bekommen den bisher besten Teil der Reihe geboten. Einsteiger sollten vielleicht erst einmal mit Panzer General 3D üben, das seit einiger Zeit zum Budgetpreis erhältlich ist.



Nur selten kommt soviel Infanterie zum Einsatz wie bei diesem Gefecht zwischen Vietnam und Thailand.

Kommandostand

Der Erfolg in den Kampagnen hängt vor allem von der Pflege Ihrer Kerntruppen ab. Die Verbände gewinnen mit der Zeit Erfahrung und damit bessere Kampffähigkeiten. Zur Verwaltung Ihrer Armee dient zwischen den Szenarios das Hauptquartier. Hier rekrutieren Sie durch Zahlung von Prestige (der Spielwährung) neue Einheiten in drei Erfahrungsstufen, statten erfahrene Truppen mit besseren Vehikeln aus, taufen Ihre Lieblingseinheiten um oder bringen Elite-Divisionen auf Über-Sollstärke. Das Schöne dabei: Sie dürfen Einheiten verkaufen, upgraden und sogar downgraden (also eine Panzerbesatzung in ein schlechteres Modell setzen), und bekommen immer nur die Differenz in Prestige-Punkten berechnet. Bei einer Negativdifferenz erhalten Sie also Prestige zurück.

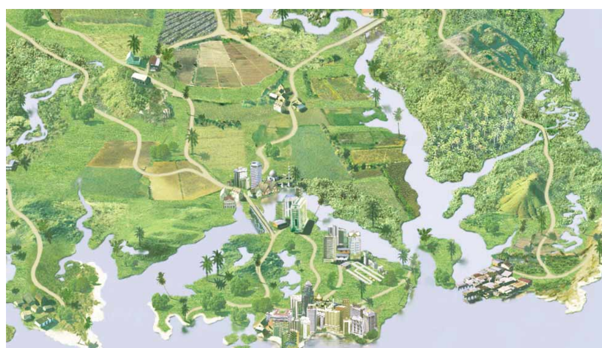
Außerdem sollten Sie im Kommandostand von Zeit zu Zeit in die Luftüberlegenheit investieren. Die eigene Stärke verglichen mit der des Gegners ergibt einen Faktor, der vor allem die Reichweite sämtlicher Luftoperationen (bis auf Jet-Einsätze) bestimmt. Wer deutlich unterlegen ist, braucht sich nicht zu wundern, wenn seine Helikopter nur noch neun Felder weit hoppeln.

Handgestrickte Divisionen

Jeder Verband in Dynasty General stellt ungefähr eine Division dar. Beim Rekrutieren oder Upgraden verpassen Sie neuerdings jeder Einheit bis zu zwei (von neun) Unterstützungs-Icons. Zur Wahl stehen etwa »Helikopter« (erhöht Sichtweite um 1 und Angriffe gegen gepanzerte Ziele um 2) oder »Brückenbau« (macht das Überqueren von Flüssen einfacher). Per »Combat Support« steigt der Munitionsvorrat – vor allem für Geschütze und Flugabwehr Gold wert. Eine mit »Artilleriebeobachter« ausgestattete Division macht die Angriffe eigener Artillerie auf benachbarte Gegnerverbände um einiges effektiver.

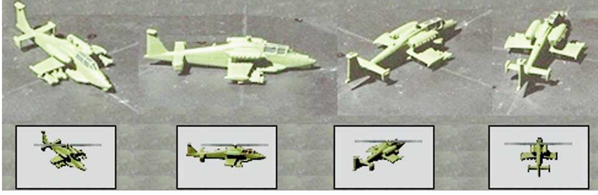
Zusätzlich verfügen manche Truppentypen über Spezialfähigkeiten. So besitzen die britischen Ghurkas die Attribute »leichte Infanterie« (sind durch Helikopter transportierbar), »Befestigungen





Dieser Ausschnitt der Singapur-Karte zeigt die Entstehung der Spielfelder: Aus einer 2D-Hexfeldkarte wird Stück für Stück die leicht schräge, ebenfalls handgezeichnete PC-Darstellung.





Allen Einheiten im Spiel liegen realistische Modelle zugrunde, die in verschiedenen Winkeln fotografiert und in Grafiken umgewandelt wurden.

ignorieren«, »Fluß-Attacke« (darf auch aus dem Wasser heraus angreifen) und »Befestigungen zerstören«. Zusammen mit den Anführern und der Einheiten-Erfahrung ergibt das fast schon astronomische Kombinationsmöglichkeiten für jede Einheit.

Detail-Änderungen

Neben dem dynamischeren Gefechtsverlauf hat **Dynasty General** viele kleine Änderungen zu bieten. So gibt es kein Benzin mehr; Verstärkungen können nur noch angefordert werden, wenn die angeschlagene Einheit nicht zu einem Gegner benachbart ist. Die Ersatztruppen sind zwar kostenlos, senken aber wieder die gesammelte Erfahrung. Außerdem verringern sich die maximalen Stärkepunkte ab der zweiten Verstärkung kontinuierlich. Es existieren nur noch fünf Befestigungsstufen. Die Züge finden abwechselnd am Tag und in der Nacht (halbe Sichtweite) statt. Ein Unterstützungstrupp erlaubt es, neue Truppen mitten auf dem Schlachtfeld zu plazieren. Das »Profil« der Truppentypen hat Auswirkungen: Zum einen sind »kleinere« Verbände schlechter zu entdecken, zum anderen erleiden sie weniger Verluste. Gegen entsprechende Mehrzahlung lassen sich Veteranen- und Elite-Einheiten kaufen, die ihrerseits wieder sechs Erfahrungsstufen haben. Die drei Siegformen (brillant, normal und taktisch) hängen abermals von der Geschwindigkeit ab, mit der Sie alle Zielstädte erobern. Frühzeitiges Einnehmen bestimmter Ortschaften oder Flugplätze wird mit einem Anführer, mehr Prestige, zusätzlichen Luftmissions-Punkten oder einem Prototyp belohnt. Außerdem ist direktes Feuer über mehr als ein Feld (z.B. durch Panzer) neuerdings nur noch möglich, sofern keine Berge, Städte oder Wälder dazwischen liegen. Eigene Geschütze führen nun ein automatisches Gegenfeuer auf feindliche Artillerie aus. Außerdem tauchen in einigen Missionen plötzlich zusätzliche Armeeverbände auf.



Das Hexfeld-Gitter läßt sich einblenden.



Der Editor ist komfortabel, erlaubt aber keine neuen Karten oder Truppentypen.

Multiplayer & Editor

Bis zu vier Spieler (auf zwei Seiten) kämpfen gegeneinander, wahlweise mit Zugzeitbegrenzung. Die Multiplayer-Missionen machen mehr Spaß als früher: Zum einen ist das Geschehen abwechslungsreicher, zum andern dauern die Partien selten länger als acht Runden. Gut so, denn man muß immer noch den Zügen der Mitspieler live (Netzwerk) oder per Replay-Funktion (Email-Modus) zugucken, anstatt gleichzeitig zu ziehen. Wenn Sie längere Partien wollen, basteln Sie per Editor neue Levels mit maximal 30 Runden. LA

Jörg Langer

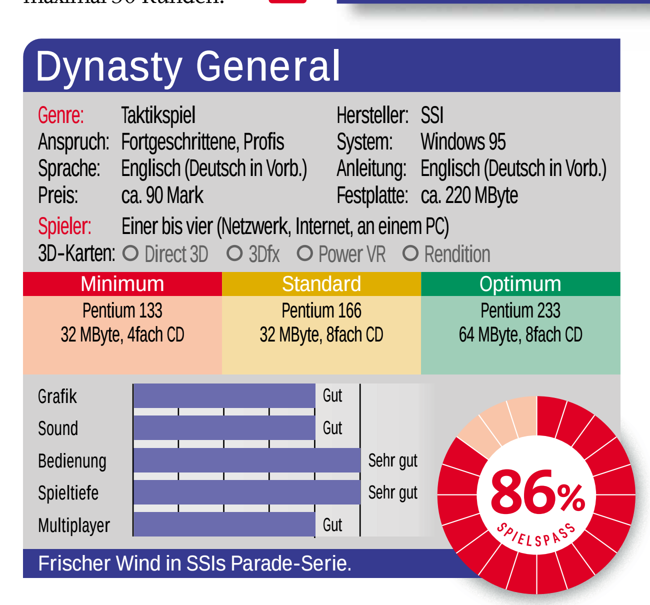


Neue Hexfeld-Referenz

SSI schafft's tatsächlich, sich zumindest kurzfristig von der abgenudelten Weltkriegs-Schiene zu entfernen. Dank der flexibleren Einheiten hat der moderne Heerführer mehr taktische Optionen – und Dynasty General mehr Unterschiede zu Panzer General 3D als dieses damals zu Allied General. Alte Fans der Serie können bedenkenlos zuschlagen, aber auch Einsteiger sollten mit dem jüngsten Teil zurechtkommen. Schließlich muß man nicht jedes Detail wissen oder optimal taktieren, um seine Erfolge zu haben.

Ich liebe Helikopter

Besonders angetan haben es mir die Hubschrauber, vor allem in ihrer Eigenschaft als Truppentransporter. Was etwas leichte Infanterie hinter den feindlichen Linien anrichten kann, ist erstaunlich. Allerdings stört mich, daß sich SSI wieder mal auf das Wesentliche beschränkt hat: Schnöde Texteinblendungen erklären die Szenarios, und die Kartenübersicht zwischen den Missionen ist Vergangenheit. Nach wie vor gibt's keine Missionsziele außer dem Einnehmen (fast) aller Zielstädte. Und die handgezeichneten Karten verhindern, daß man die Witterungsbedingungen auch wirklich sieht. Es bleibt also genug Raum, um das zur Zeit beste Hexfeld-Taktikspiel in noch luftigere Höhen zu führen. Bis dahin bin ich mit dem Gebotenen aber vollauf beschäftigt.



Dynasty General

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet, an einem PC)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 233 64 MByte, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

Frischer Wind in SSIs Parade-Serie.

Mit Schwert und Goldkiste

Knights and Merchants

Facts

- 9 Truppentypen
- 25 Gebäudetypen
- 13 Berufe
- 20 Solo-Missionen
- 10 Multiplayer-Karten

Große Feldschlachten kamen bei Aufbauspielen bisher zu kurz. Zwei Siedler-2-Veteranen schließen jetzt diese Lücke.

Trotz der beiden höchst erfolgreichen Toptitel Siedler 2 und Anno 1602 ist das Aufbaustrategie-Genre erstaunlich dünn besiedelt. Mit Knights and Merchants will Topware Interactive sich nun dazugesellen. Federführend waren dabei Peter Ohlmann und Adam Sprys, die schon bei Siedler 2 für Programmierung beziehungsweise Grafik verantwortlich zeichneten. Die markante Handschrift ist gleich zu erkennen: Wer Blue Bytes Aufbauepos gespielt hat, wird sich bei Knights sofort heimisch fühlen.

Siedeln für den Krieg

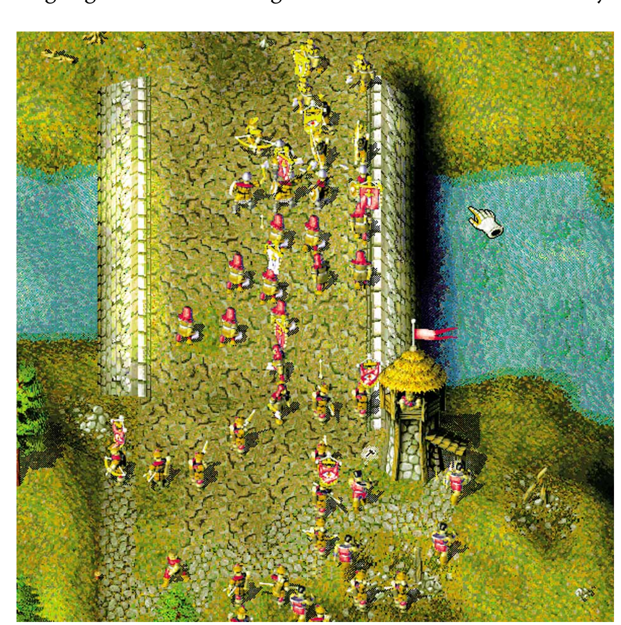
Knights and Merchants spielt in einer mittelalterlichen Parallelwelt, die Sie Stück für Stück erobern sollen. Das Militär steht dabei klar im Vordergrund. Bei den meisten der 20 linearen Missionen starten Sie bereits mit einer kleinen Armee, die bald erste Angriffe abwehren muß. Manche Einsätze sind sogar



Gleich nach Missionsbeginn fallen feindliche Streiter (gelb) in unser kleines Dorf ein (800 x 600).


Gegnerische Arbeiter ignorieren generell unsere Attacken.

reine Kampfaufträge, bei denen Sie kein einziges Bauwerk besitzen oder errichten. Der Aufbaupart dient folglich schwerpunktmäßig der Waffen- und Rüstungsproduktion. Weil Sie dem Gegner zahlenmäßig fast immer unterlegen sind, müssen Sie geschickt taktieren: Sie sperren Brücken und Engpässe oder fallen dem anrückenden Opponenten in die Flanke. Der Schlachtnebel kehrt nicht zurück, so daß Sie Feindbewegungen in einmal aufgeklärten Gebieten jederzeit auf der Karte sehen können.


Während Infanterie die Brücke blockiert, feuern unsere Schützen.

Links um und Marsch

Vielen Spielern war bei Siedler 2 die indirekte Truppensteuerung ein Dorn im Auge. In Knights and Merchants kommandieren Sie Ihre Streiter endlich direkt. Ihre Mannen hören sogar auf Formationsbefehle und bilden Schützenreihen, Linien oder Karrees. Das klassische Rahmenziehen zwecks Gruppenbildung entfällt, statt dessen kommandieren Sie einzelne Kampfgruppen. Die drei Waffengattungen Infanterie, Reiterei und Schützen dürfen Sie zwar nicht untereinander mischen, dafür aber beispielsweise eine Armee aus verschiedenen Infanterietypen bilden – etwa aus Axtkriegern, Schwertkämpfern und Miliz. Anders als bei Siedler 2 gewinnen Ihre Stoppelhopser keine Erfahrung. Bei den Formationskommandos ist Weitsicht angesagt: Wenn Sie Ihren Armbrustern erst eine neue Linie befehlen, wenn die Feinde ihnen schon die Hände schütteln können, ist's um Ihre armen Schützen geschehen.

Mit Schmacht in die Schlacht

Neben der Ausrüstung müssen sich Ihre Zivilisten auch um die Bäuche der Soldaten kümmern. Die wollen nämlich regelmäßig gefüllt werden. Per Mausklick auf den »Essen fassen!«-Schalter schnappen sich Ihre Hilfsarbeiter Würste, Brote oder Weinfässer aus dem Lager, um sie den hungrigen Kriegern an die Front zu bringen. Falls es nichts zu futtern gibt, kippen die armen Kämpen selbst ohne Feindeinwirkung aus den Sandalen und hauchen ihr Leben aus. Die Zivilisten lassen von sich aus ab und zu ihre Arbeit kurzfristig liegen, um im Gasthof kräftig zu spachteln. Alle Ihre Arbeiter jobben übrigens automatisch.

Doppeldiplome

Knights and Merchants kommt mit weniger Bauwerken und Berufsgruppen aus als seine Genre-Konkurrenten. Dafür sind manche Untertanen doppelt qualifiziert. So arbeitet ein Bäcker auch als Müller, und Bauern stampfen auf Wunsch auch Trauben zu Wein. Allerdings müssen die Spezialisten gezielt in einer Schule ausgebildet werden – es reicht also nicht, einen Schweinestall zu bauen und abzuwarten, bis ein Viehzüchter eintrudelt. Sobald Sie einen Bau ausgewählt und einen passenden Geländeabschnitt angeklickt haben, holen ihre Gehilfen Bretter und Steine aus dem Zentrallager. Im Gegensatz zu den Kollegen in den Konkurrenztiteln plätten Bauarbeiter zuerst den hubbeligen Untergrund, zimmern ein

Martin Deppe



Endlich gescheite Kämpfe

Die Ritter stehen nicht ohne Grund vorne im Spielenamen, denn Knights and Merchants ist deutlich kampflastiger als Siedler 2 oder Anno 1602. Und darin liegt auch seine Stärke: Die Bedienung erfordert zwar einige Einarbeitung, doch dann macht das Taktieren mit den Formationen richtig Laune. Ärgerlich ist aber der Mangel an Intelligenz bei den Computergegnern, die ihre Arbeiter ständig in meine Pfeilhagel schicken. Frisch rekrutierte Feindsoldaten marschieren einzeln zu ihren vorgegebenen Sammelpunkten und sind somit leichte Beute. Dafür arbeiten meine eigenen Untertanen sehr viel cleverer.

Gut geklaut ist halb gewonnen

Der Aufbaupart erinnert frappierend an Siedler 2, sämtliche Gebäude des Blue-Byte-Hits finde ich auch in Knights and Merchants – aber keine neuen. Das stört mich nicht sonderlich, denn gut kopiert ist immer noch besser als schlecht selbstgemacht. Friedliebende Siedelfans sollten sich jedoch an Anno 1602 halten. Und wer sich dieses Jahr nur ein einziges Aufbauspiel zulegen will, sollte sicherheitshalber auf Siedler 3 warten. Das dürfte mit viel mehr Gebäuden und Berufen, Seeschlachten sowie drei unterschiedlichen Völkern wesentlich komplexer werden.


Die simple Statistik zeigt die Anzahl Ihrer Arbeiter und Gebäude.

Ohne Formationen entsteht schnell ein wüstes Getümmel.



Jörg Langer



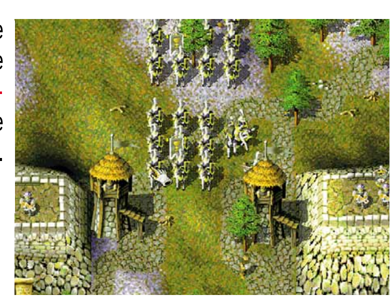
Putzige Pikeniere

Meine seit Siedler 1 gehegten Wünsche wurden erhört: Ein mittelalterliches Aufbauspiel, bei dem das Militär nicht nur Alibifunktion hat! Mal ganz unter uns Strategie-Fans: Was bringt uns die ganze Aufbauerei, wenn wir nicht genüßlich die Häuser des Computergegners abfackeln und seine verzweifelten Verteidiger demütigen dürfen?

Frusterlebnisse bietet Knights and Merchants allerdings genug: Auf Rechtsklick hin greifen Bogenschützen mutig im Nahkampf an – nur, sie dürfen gar nicht nahkämpfen, und werden so von einem einzigen Axtkrieger geplättet. Die Formationen verheddern sich gerne an Engstellen; nicht immer geschieht genau das, was ich eigentlich befohlen habe. Sei's drum: Die putzig animierten Feldschlachten sind genau richtig für alle, die Siedeln nicht nur als Selbstzweck betreiben wollen.

Holzgerüst und mauern das Bauwerk fertig, anstatt es einfach »zeilenweise« oder auf einen Schlag zu errichten.

Die letzte Mission: Diese Wachturmstellung müssen Sie durchbrechen.



Das Wegesystem erinnert an Blue Bytes Klassiker. Sie pflastern Verbindungsstraßen zwischen den einzelnen Produktionsstätten, über die Ihre Gehilfen dann die Waren schleppen. Auf stark frequentierten Wegen bilden sich schnell Staus; dann sollten Sie breitere oder Parallelstraßen anlegen. Lediglich die Nahrungstransporte an die Truppe dürfen auch übers freie Feld erfolgen.

Alles im Blick

Anders als bei Anno 1602 sehen Sie mit einem Blick, wie's um Ihren Güterkreislauf bestellt ist. Fertigprodukte oder Rohstoffe, die ein Gehilfe transportiert, sind leicht zu erkennen. Vor einer Rüstungswerkstatt stapeln sich angelieferte Felle und Bretter, während fertige Holzschilde oder Lederpanzer neben der Hütte auf ihren Abholer warten. Nur Lager und Kasernen müssen Sie extra anklicken, um den Waren- oder Waffenbestand zu checken. Unbeschäftigte Schreiner lehnen sich gelangweilt an die Eingangstür ihrer Tischlerei. Während bei Siedler 2 arbeitslose Untertanen Zeitungen lesen oder seilhüpfen, bleiben ihre unbeschäftigten Knights-Kollegen sogar dann reglos stehen, wenn sie von anstürmenden Lanzenträgern pikiert werden.

Schlaue Arbeiter

Der Güterverkehr verläuft auch ohne Ihr Zutun recht reibungslos. Falls Sie dennoch eingreifen wollen, können Sie einzelne Produktionsstätten aus der Versorgung nehmen oder Rohstoffe umleiten. So sind Gold- und Eisenschmelze sowie Waffen- und Rüstungsschmiede auf Kohlelieferungen angewiesen, die Sie per Schieberegler verteilen. Knights and Merchants kennt weder Diplomatie noch Katastrophen – und, trotz der »Kaufleute« im Titel, auch keinen Handel.

Zwischen den 20 linearen Missionen zeigt eine Landkarte, wie weit Ihr Feldzug gediehen ist; dazu gibt's ein simples Briefing als Text und per Sprachausgabe. Truppen lassen sich nicht in den nächsten Einsatz übernehmen, und nur eine Handvoll langweiliger Zwischensequenzen flimmert über Ihren Monitor. Dafür dürfen Sie in zwei Auflösungen kämpfen (800 x 600 sowie 1024x768). Für Mehrspielerpartien mit bis zu sechs Herrschern (aber ohne Computerreich) existieren zehn Extrakarten. MD



Lager (Mitte links) und Schule (rechts daneben) bilden den Dorfkern.

Knights and Merchants

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Topware Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 75 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 24 MByte, 2fach CD Auflösung 800 x 600	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD Auflösung 1024 x 768	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD Auflösung 1024 x 768

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Schöner, kampfbetonter Siedler-2-Klon.

Mit Radarschirm, Charme und Kanone

Mayday

Amerikaner, Asiaten und Araber rangeln in Echtzeit um die letzten Ressourcen der Erde im Jahre 2051.

Der Name von Mayday bezieht sich weder auf laue Frühlingstage noch auf Raver-Parties. Französische Piloten, die im ersten Weltkrieg abgeschossen wurden, funkten verzweifelt den Hilferuf »M'aidez« (Helft mir!). Die amerikanischen Waffenbrüder verstanden statt dessen »Mayday«. So entstand ein internationales Notsignal – kein schlechter Namensgeber für ein äußerst schwieriges Strategiespiel.

Bergsteigen in 3D

Die Softwareschmiede Boris Games hofft, von Stuttgart aus die Echtzeit-Welt zu erobern. Ihr Titel Mayday protzt mit einer reichhaltigen Feature-Liste. Das Spiel bietet isometrisches 3D-Terrain, das sich deutlich auf die Kämpfe auswirkt. Anstiege verlangsamen die Bewegung, während Ihre Jungs bergab noch einen Zahn zulegen. Auf Hügeln stationierte Einheiten können weiter schauen und schießen, was taktisch reizvolle Möglichkeiten eröffnet.

Ihre Robotersoldaten, Panzer, Helikopter und Schlachtschiffe stellen Sie ähnlich wie bei Dark Reign auf fünf Verhaltensmodi ein: »Standard«, »Attack«, »Guard«, »Smart« und »Defense« stehen zur Auswahl. Bequemerweise liegen diese auf den Funktionstasten. Im Standard-Modus rennen Ihre Jungs auf schnellstem Wege zum angeklickten Ziel und wehren sich nicht, wenn sie attackiert werden. Der Smart-Modus hingegen macht aus Memmen Meister: Ihre Truppen fächern selbständig aus und nehmen alle Feinde unter konzentriertes Feuer.



Der Panzer-Angriff auf die stark befestigte Stellung ist aufgrund des Höhenbonus' der verteidigenden Artillerie zum Scheitern verurteilt.



Eine starke Hubschrauber-Staffel verteidigt die Helikopter-Plattform.

Droiden mit Erfahrung

Mayday bietet viele gute Ideen, die entweder neu sind oder intelligent abgekupfert wurden. Drei verschiedene Machtblöcke der nahen Zukunft stehen zur Wahl, die zwar etwas unterschiedliche Truppen einsetzen, sich aber vom Spielgefühl her kaum

Gunnar Lott



Fast gelungen

Mayday ist eines von jenen Programmen, bei denen ich während des Spielens in Gedanken schon eine Wunschliste für den zweiten Teil zusammenstelle. Vieles, was gut gelungen ist, wird durch ein anderes Detail abgewertet. Die Grafik der Landschaft sieht großartig aus, während die Einheiten-Animationen nur durchschnittliche Qualität erreichen. Über die fünf Verhaltens-Modi lassen sich meine Truppen sehr bequem steuern. Dafür sind die Wegfindungsroutinen der Jungs mäßig, und wenn ein Panzer direkt vor einem Fabriktor parkt, stoppt die ganze Produktion.

Für Profis empfehlenswert

Die raffiniert ausgeknobelten Missionen schreien förmlich nach abschaltbarem Schlachtnebel. Aufgrund des beträchtlichen Schwierigkeitsgrads kann ich Mayday nur Profi-Strategen zu empfehlen.

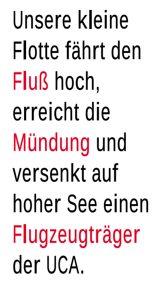


Die roten Infanteristen nutzen ihre erhöhte Position, um unsere Panzerattacke aufzuhalten.








Unsere kleine Flotte fährt den Fluß hoch, erreicht die Mündung und versenkt auf hoher See einen Flugzeugträger der UCA.

unterscheiden. Recyclingfahrzeuge zuckeln im Schneckentempo durch die Gegend und sammeln zu Schrott geschossene Panzer ein. Unbewegliche Artilleriegeschütze werden von Transportern an ihren Bestimmungsort gebracht. Ihre Droiden-Truppen gewinnen während der Schlacht an Erfahrung und steigen zu Veteranen auf.

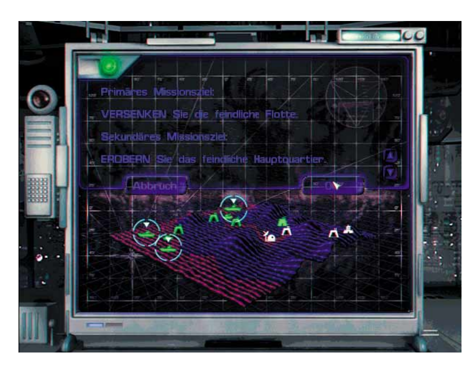
Zwischen den Einsätzen legen Sie in einem Forschungsbildschirm das Budget für Ihre nächsten Projekte fest. Davon hängt es dann ab, ob Sie drei Missionen später Luftabwehrkanonen zur Verfügung haben oder nicht. Alle paar Runden dürfen Sie einem Spion mehr oder minder Informationen über die technischen Entwicklungen der feindlichen Mächte abkaufen.

Basis ohne Bau

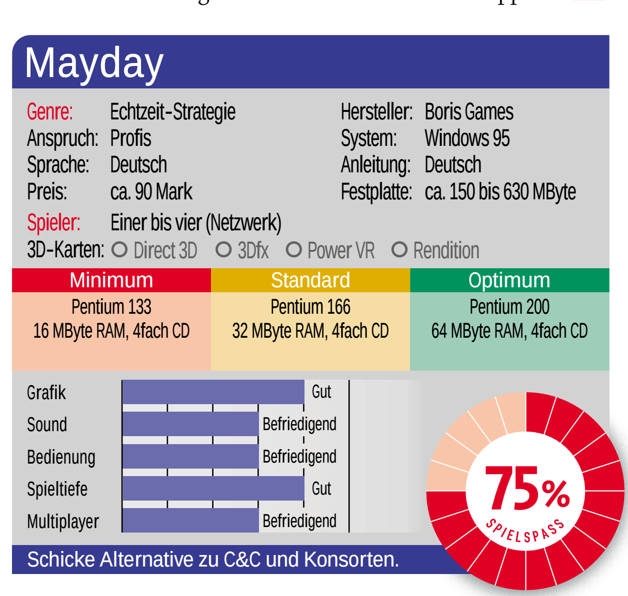
Der wichtigste Unterschied zu Konkurrenten wie **KKND 2:** Es gibt keinen Basisbau. Zwar produzieren auch hier Fabrikgebäude Truppen, allerdings müssen Sie wie bei **Akte Europa** diese Bauwerke erstmal erobern. Dieses taktische Element ist zugleich die Stärke und die Schwäche von **Mayday**. Die meisten Missionen sind sehr durchdacht aufgebaut und basieren auf der Notwendigkeit, an der richtigen Stelle die richtigen Gebäude einzunehmen. Für jeden Einsatz gibt es mindestens einen eleganten Lösungsweg. Dabei wird allerdings deutlich, daß **Mayday** ursprünglich einmal ohne Schlachtnebel geplant war. Ähnlich wie bei **Commandos** würde es Sinn machen, die Karte anzuschauen und sorgfältig jeden Schritt zu planen. Leider fehlt eine vernünftige Aufklärungsmöglichkeit, weshalb Sie oft im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln tappen. Die einzige Hilfe ist eine grobe Rasterkarte, die Sie im Einsatz-Briefing zu sehen bekommen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dadurch immens an: Eine Menge Neustarts sind nötig, bis man den Aufbau der jeweiligen Mission vollends durchschaut hat und sinnvoll vorgehen kann.

Kasse statt Masse

Wer sich von dem deftigen Schwierigkeitsgrad nicht frustrieren läßt, den erwartet ein aufregendes Echtzeit-Strategiespiel, das sich spielerisch wohltuend von den meisten **C&C**-Klonen unterscheidet. Großoffensiven mit Panzermassen haben nur selten Erfolg. Da Sie (abhängig von Ihrer Gebäudeanzahl) nur über begrenzte Finanzmittel verfügen, sind Einheitenmanagement und überlegtes Vorgehen gefragt. Scheinbar entschiedene Einsätze kann ein einzelner Fußsoldat durch die Eroberung einer wichtigen Fabrik noch umkippen. GUN



Im Briefing erhalten Sie hochwichtige Informationen.



Mayday

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Boris Games
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 630 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

75% Spielspass

Schicke Alternative zu C&C und Konsorten.

Heiße Action für kühle Strategen

Urban Assault

Runter vom Feldherrnhügel, rein ins Cockpit: Bei Urban Assault haben Strategen nur dann eine Chance, wenn sie sich an die Front trauen.

Mick Schnelle

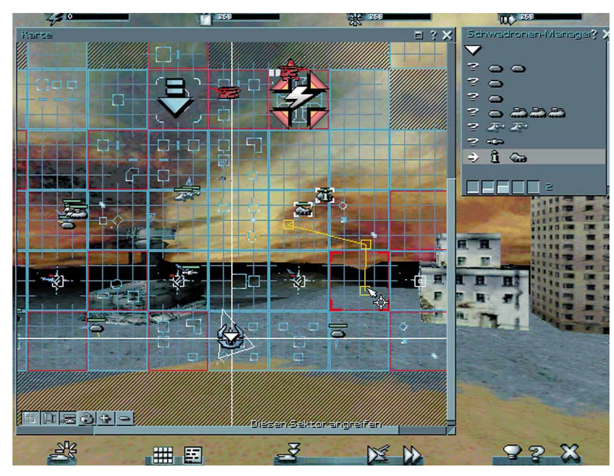


Spannend und flexibel

Urban Assault merkt man an, daß die Entwickler sich viel Mühe gegeben haben. Mit Erfolg: Die Missionen sind spannend und abwechslungsreich, die Steuerung ist bis auf das Helikopterhandling gelungen, der Mix aus Strategie und Action gut ausgewogen.

Dabei fehlt mir allerdings jegliche Atmosphäre. Triste Hochhäuser und leere Straßen erinnern eher an Plattenbau-Wohnungen als an ein packendes Echtzeit-Spektakel. Dadurch hat Urban Assault weniger Flair, als zunächst erwartet. Wer sich jedoch reinkniet, wird lange und gut unterhalten.

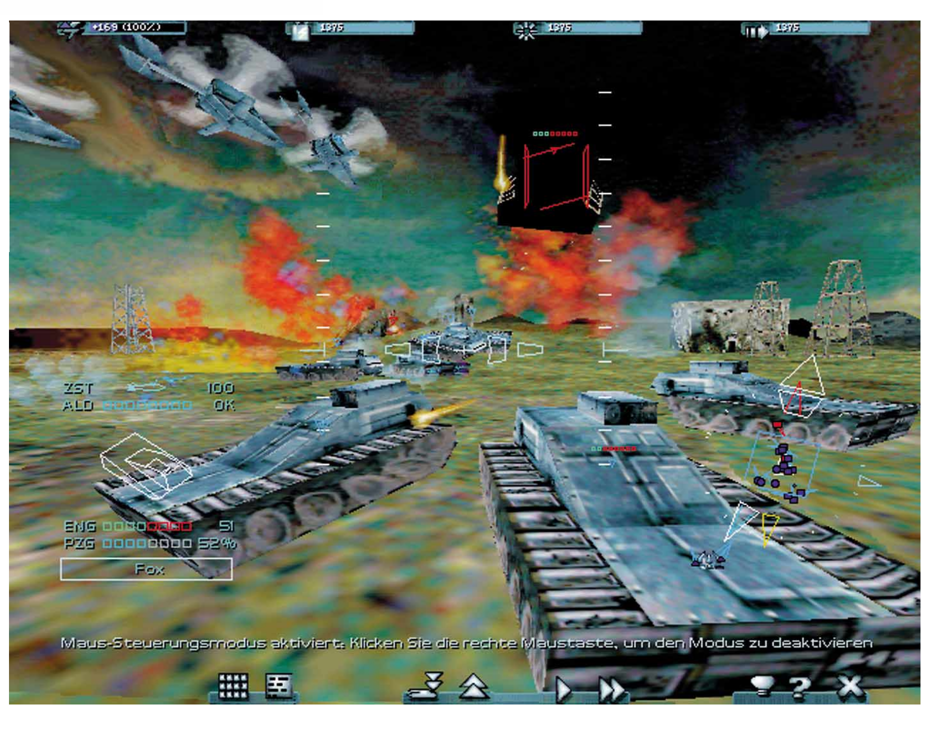
Echtzeit-Strategie und Actionspiele sind immer noch die beliebtesten Genres. Nach Battlezone und Uprising versucht nun Urban Assault, Fans beider Gattungen gleichermaßen zu fesseln. Während Battlezone strategie- und Uprising actionlastig ist, halten sich beide Elemente bei Terratools Erstlingswerk ungefähr die Waage. Sie brettern in Sciencefiction-Vehikeln durch eine 3D-Welt, um ebenso futuristische Feinde zu bekämpfen. Gleichzeitig produzieren Sie Truppen, errichten Gebäude und erteilen Ihren Mitstreitern Befehle – vom taktischen Rückzug bis hin zum Berserker-Angriff.



Strategische Karte und Schwadron-Manager lassen sich einblenden.

Widerstandskämpfer

Mutter Erde hat's nicht leicht: Die schützende Ozonschicht ist futsch, und weitere Umweltkatastrophen haben ihr den Rest gegeben. Nur wenige Menschen überlebten das Fiasko – ohne an Streitlust eingebüßt zu haben. Futuristische Hubschrauber, Doppeldecker und Zeppeline machen die Lüfte unsicher, am Boden tummeln sich Panzer und Artillerie. Sechs Kriegsparteien prügeln sich um die Weltherrschaft, darunter Ihre Resistance. Drei der übrigen dürfen Sie nur in Multiplayer-Partien spielen.



Vom Cockpit unseres Fox-Panzers aus schicken wir Helikopter und Bodentruppen an die Front.

An vorderster Front

Im Kampagnenverlauf bauen Sie nach und nach 14 unterschiedliche Kampfeinheiten, in die Sie sich jederzeit beamen können. Wenn Sie am Steuer eines Gefährts sitzen, erhöht sich dessen Feuerstärke, -rate und Wendigkeit. Während Scouts wehrlos über den Himmel rasen und den Feind ausspähen, sind die anderen Vehikel unter-

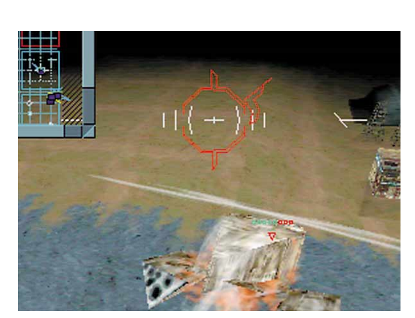


Während am Himmel ein Luftkampf tobt, greift uns ein Panzer an.

schiedlich bewaffnet. Ein MG ist immer mit an Bord, das Hauptgeschütz variiert jedoch von Kanonen über Lenkraketen bis hin zu dicken Bomben. Wenn Ihr aktuelles Gefährt nach Treffern explodiert, landen Sie automatisch im nächsten – verloren ist ein Einsatz erst, wenn Ihre Basisstation zerstört wird. Deren Geschütztürme dürfen Sie im Ernstfall selbst bedienen.

Tristes Terrain

Die dreidimensionale, postapokalyptische Spielwelt wirkt recht lieblos; die meisten Bauwerke sehen wie grobe Klötze aus, auf die Fenstertexturen geklatscht wurden. Doch als Schlachtfeld erfüllt sie ihren Zweck: Senken wechseln sich mit Höhenzügen ab, die sich nur mit leichten Fahrzeugen oder per Flieger überwinden lassen. Manche Berge sind derart mit Flakgeschützen bepflastert, daß Sie sich mit Bodentruppen mühsam Serpentinenstraßen emporkämpfen müssen, um die begehrte Stellung zu beziehen. Hochhäuser schützen Ihre Fahrzeuge vor Entdeckung und Feindbeschuß, fallen aber nach wenigen Treffern unspektakulär in sich zusammen. Auch die Explosionen oder Geschoßspuren sind arg dürftig.


Hubschrauber sind zwar extrem stark gegen Bodenziele, aber schwer zu steuern.


Hektischer Rückzug zur angegriffenen Basis.

Windows-Krieg

Die strategische Karte und der Schwadron-Manager, mit denen Sie Ihre Truppen befehligen, werden als Fenster eingeblendet. Die lassen sich nach Belieben verschieben, größer und kleiner ziehen oder ganz ausblenden. Vor allem die transparente Karte ist anfangs arg gewöhnungsbedürftig, weil sie die freie Sicht auf die Landschaft behindert. Dafür macht sie die Bedienung kinderleicht: Zur Gruppenmarkierung zieht man die üblichen Rahmen um Einheitensymbole und klickt anschließend auf Gegner oder Kartenabschnitte. Wie bei Z ist die Welt in Sektoren unterteilt. Jeder feindfreie Quadrant läßt sich einfach erobern, indem Sie kurz auf seinen Boden feuern – oder

Martin Deppe



Starker Kern

Nonstop feuernd versuche ich, in meinem Jaguar-Panzer den anfliegenden Bombern zu entkommen. Jetzt klinken sie ihre tödliche Fracht aus, nur knapp kann ich den donnernden Einschlägen ausweichen. Im Schwadron-Manager befehle ich drei Jägern, mir zu Hilfe zu kommen. Nach wenigen Sekunden trifft die ersehnte Verstärkung ein und holt die Bösewichte vom Himmel.

Solche Szenen werden Sie bei Urban Assault ständig erleben. Und dabei die mäßige 3D-Grafik schnell vergessen.

Üben, üben, üben

Terratools spannender Genremix fordert zwar eine sehr lange Einarbeitungszeit (zum Glück gibt's drei Trainingseinsätze), doch die Mühe lohnt sich. Sobald Sie den fliegenden Wechsel zwischen Strategie-Interface und Fahrzeugsteuerung im Schlaf beherrschen, läßt das rasante Sektorenerobern Sie nicht mehr los. Dabei müssen Sie aber unbedingt sowohl Action- als auch Echtzeit-Strategiespiele mögen und beherrschen, denn nur so sind die anspruchsvollen Missionen erfolgreich zu meistern.



Aus der Deckung heraus feuern wir auf einen Feindflieger – doch der schießt leider zurück.

Ihren Truppen den Befehl dazu geben. Die sind sogar so schlau, auf dem Weg dorthin nebenher weitere Sektoren einzunehmen. Um einen Einsatz zu gewinnen, müssen Sie bestimmte Schlüsselquadranten sowie einen Teleporter-Sektor erobern. Ein ausführliches Briefing zeigt deren Positionen ebenso wie die von Upgrades und feindlichen Streitkräften.



Die Briefings sind zwar dröge, aber sehr ausführlich.

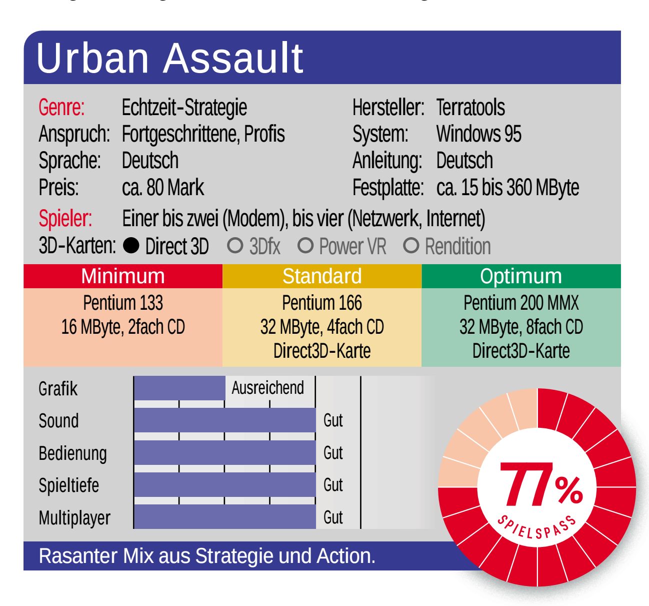
Sektorenhatz

Sie produzieren in jeder Mission frische Truppen. Dazu beamen Sie sich in Ihre Basis, wählen aus einem Menü den gewünschten Typ und klicken einfach ins Gelände vor der Station. Neue Vehikelarten stehen zur Auswahl, sobald ein Sektor mit Technologie-Upgrade in Ihre Hände fällt. Andere Quadranten enthalten wiederum Kraftwerke. Wenn Sie die erbeuten und Ihre Basis daraufteleportieren, steht Ihnen mehr Strom zur Verfügung, mit dem sich weitere Vehikel »kaufen« lassen. Oft entsteht ein heftiges Hickhack um diese Energiespender. Eigene Einheiten werden vom HQ automatisch repariert, sobald sie in der Nähe sind. Außerdem hinterlassen zerstörte Fahrzeuge kurzfristig bläuliche Energiefelder, die Sie einsammeln können, um Ihre angeschlagenen Schilde aufzuladen.

Sieg auf Umwegen

Die Kampagne führt durch mehr als 40 nicht-lineare Missionen. Sobald eine bestanden ist, lassen sich neue anwählen oder alte nachholen. Auch diese Paralleleinsätze sollten Sie unbedingt spielen, um in den Genuß aller Technologie-Upgrades zu kommen. Diese sind dringend nötig, denn wer geradlinig auf die letzte Mission zusteuert, wird spätestens dort scheitern: Beim Showdown sind die Gegner sagenhaft stark. Glücklicherweise erlauben Teleporter, am Ende jeder Mission ein paar überlebende Truppen fürs letzte Gefecht zu reservieren.

Urban Assault läßt sich per Maus, Joystick (auch Force Feedback) und Tastatur spielen. Wir empfehlen die Kombination Maus/Keyboard: Das erspart den ständigen Wechsel zwischen Maus und Joystick, sobald Sie in ein Fahrzeug klettern. MD



Urban Assault

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Terratools
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 15 bis 360 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD Direct3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

77% Spielspass

Rasanter Mix aus Strategie und Action.

Eroberung der Neuen Welt

Fields of Fire

Fernab von hektischen Massenschlachten pirschen Lederstrümpfe durch die nordamerikanischen Wälder.



Das feindliche Munitionsdepot wird keinen Soldaten mehr ausrüsten.

Christian Schmidt



Felder ohne Feuer

Schon wieder ein Vertreter der Kategorie »Das hätte was werden können«. Fields of Fire enthält viele nette Ideen, die leider der schludrigen Technik und mäßigen Optik zum Opfer fallen.

Ein Beispiel: Die zu überrumpelnde Feind-Patrouille macht gar keine Anstalten, sich zu bewegen – meine umsichtig angelegten Fallen und Barrikaden sind für die Katz, und die Gegner eröffnen hellsichtig das Feuer auf meine getarnten Leute. Solche Mängel machen Fields of Fire zwar nicht frustrierend, aber anspruchslos. Als simple Unterhaltung für zwischendurch mag es trotzdem taugen.

Wir schreiben das Jahr 1757: In der Neuen Welt schlagen sich Engländer, Franzosen und Indianer im Kampf um Territorien gegenseitig die Köpfe ein. Ein Trupp mutiger Scouts kann da Wunder wirken...

Kämpfer mit Charakter

In **Fields of Fire** steuern Sie mal keine namenlose Echtzeit-Armee, sondern eine Handvoll auserlesener Helden durch lineare Missionen. Zu Spielbeginn schlüpfen Sie in die Haut einer Hauptfigur, die jeden Einsatz überleben muß. Im Verlauf des Spiels gesellen sich weitere Soldaten, Indianer oder Abenteurer zu Ihrer Gruppe, alle mit Unterschieden bei Intelligenz oder Treffsicherheit. Während Soldaten mit Kanonen umgehen können oder Schutzwälle errichten, erlauben die mystischen Kräfte von Indianern das Kontrollieren von Tieren. Letztere bevölkern die Landschaft und lassen bei ihrem Ableben Felle zurück, die in bare Münze umgetauscht werden können – Jagdausflüge sind also immer erwägenswert.

In Feld und Wald

Ausgangspunkt jeder Mission ist Ihr Fort: Hier stellen Sie erstmal Ihr Team zusammen und kaufen Ausrüstung. Die Einsätze sind erfreulich abwechslungsreich: Mal sollen Sie eine Botschaft durch die feindlichen Reihen schmuggeln, mal die Nichte des Kommandanten retten. Wenn es der Auftrag erfordert, kämpfen Ihre Recken auch bei Nacht oder im Schnee. Abschweifen vom Hauptweg lohnt sich: In entlegenen Ecken warten oft nützliche Gegenstände oder goldgefüllte Höhlen auf ihre Entdeckung. Mittels Spezialbefehl nehmen Ihre Leute eine Formation ein, sammeln Beute oder fallen dem Feind in den Rücken. In der Theorie hört sich das besser an, als es in der Praxis klappt. Die Helden laufen gern planlos durch die Gegend; der Einsatz von Talenten rentiert sich kaum, da die meisten Missionen in simple Feuergefechte ausarten. **Fields of Fire** enttäuscht auch technisch: Trotz Windows-Look erinnert die magere Grafik an Amiga-Zeiten. Die laienhaften Videos, die zwischen den Missionen ablaufen, sind da fast schon wieder amüsant. CS



Unsere Gruppe wehrt einen nächtlichen Überfall auf ein verbündetes Dorf ab.

Fields of Fire

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 55 oder 450 MByte
Spieler:	Einer bis vier (im Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

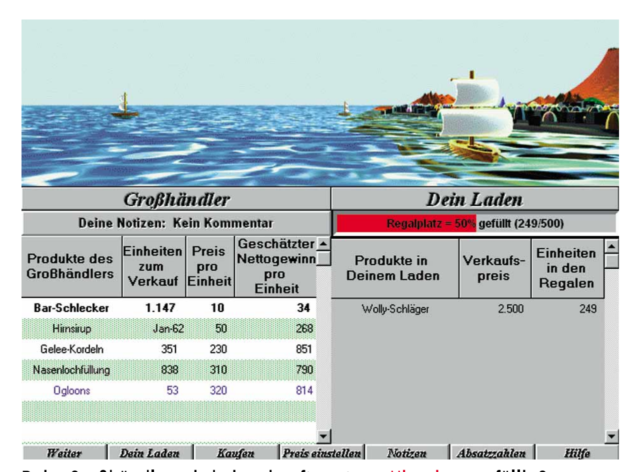
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

46% Spielspass

Ideenreich, aber technisch armselig.

Zapitalism Deluxe

Wirtschaftswettstreit mit Humor.



Beim Großhändler wird eingekauft – etwas Hirnsirup gefällig?

Königin Keshi Keshi Gomu von Zapinalia ruft zum Handelswettstreit auf: Wer mit dem An- und Verkauf von Gelee-Kordeln, Bauchhaltern oder Nasenradios das meiste Geld scheffelt, soll königlich belohnt werden. Also bringen Sie in der nicht ganz ernstgemeinten Wirtschaftssimulation Zapitalism Ihre Waren unters Volk und kümmern sich nebenbei um Werbung, Löhne und soziales Engagement. Außerdem dürfen Sie in jeder Runde eine von zahlreichen skurrilen Örtlichkeiten rund um den Fantasy-Kontinent besuchen, was Ihnen neben witzigen Zufallsereignissen unter Umständen auch Handelsvorteile einbringt. Bis zu sechs Spieler können rundenweise ihr wirtschaftliches Talent ausspielen. CS

Christian Schmidt

Z wie Zufall

Meine Waren haben den niedrigsten Preis, mein Ruf ist ausgezeichnet, die Werbung läuft auf Hochtouren – trotzdem verkauft der Gegner mehr Einheiten als ich. Zapitalism scheint die Handelsergebnisse ebenso auszuwürfeln wie die drolligen Zufallsereignisse, mit denen ich an allen Ecken und Enden überschüttet werde.

Deren Originalitätsbonus ist schnell dahin, und das simple Wirtschaftsmodell allein kann die Motivation nicht lange aufrecht erhalten.



Zapitalism Deluxe

Genre:	Wirtschaftssimulation	Hersteller:	Magellan Interntainment
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 3.1, Win 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 6 MByte

Spieler: Einer bis sechs (an einem PC)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486DX4/66	Pentium 90	Pentium 166
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	24 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

36% Spielspass

Witzig, aber nicht ernst zu nehmen.

Sport

Michael Galuschka



Mich reißt´s halb vom Sitz, als Kollege Christian beim **Bundesliga Manager 98**-Test unvermittelt einen lauten Urschrei vom Stapel läßt. Haben da doch seine »Clubberer« in der 89. Minute glatt noch den Ausgleich gegen die favorisierten Bayern geschafft.

Wo im letzten Jahr Ascarons **Anstoss 2** allein die Manager-Fahne hochhalten mußte, scheint sich nun eine Renaissance von Deutschlands ehemals liebstem Software-Kind anzubahnen. Bester Beweis: Selbst der wertungstechnisch abstiegsgefährdete **DSF Fußballmanager 98** schaffte es jüngst auf einen Spitzenplatz in den Verkaufscharts. Rosige Zeiten für ambitionierte Projekte wie **Kurt**, den Sproß der Ex-BM-Macher Werner Krahe und Jens Onnen, oder das seit Jahren überfällige **Hattrick Wins** von Ikarion.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«

[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	1/98	89%
4	FIFA 98	Sportspiel	1/98	88%
5	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	NEU	87%
7	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
10	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
11	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
12	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
13	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
14	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
15	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
17	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
18	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
19	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
20	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
21	Honda Castrol Superbike	Rennspiel	8/98	76%
22	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%
23	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	6/98	76%
24	Powerboat Racing	Rennspiel	3/98	76%
25	Bundesliga Manager 98	Manager	NEU	75%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Mit Vollgas zur Rallye-Weltmeisterschaft.

Colin McRae Rally

Motoren heulen, Dreck spritzt auf, die Karosserie ächzt. Fahren Sie zusammen mit Colin McRae um die Krone des schlammigen Motorsports.


Auf den Superstages (hier Australien) können Sie einen der Bonuswagen gewinnen.

Seitdem Walter Röhrl nicht mehr im Rallye-Geschäft mitmischt, ist diese Spielart des Motorsports aus der deutschen Fernsehlandschaft praktisch verschwunden. Das hindert die Teilnehmer der World Rally Championship aber nicht daran, sich Jahr für Jahr spannende Rennen auf anspruchsvollen Strecken rund um den Erdball zu liefern. Zu den besten Fahrern gehört der Weltmeister von 1995, Colin McRae, der auch dieses Jahr gute Aussichten auf den Titel hat. Codemasters sicherte sich die Zusammenarbeit des Cracks für ihre Rennsimulation, die als Colin McRae Rally den Pistenstaub auch auf Ihren heimischen PC bringt.

Über Stock und Stein

Anders als in der Formel 1 sind den Rallye-Piloten sauber asphaltierte Rundkurse schnuppe. Ihr Element sind öffentliche Straßen und Feldwege – oder das, was man sich in einigen Ländern darunter vorstellt. Zudem starten sie nicht im Pulk, sondern fahren allein gegen die Zeit des bislang schnellsten Konkurrenten. Im PC-Spiel passieren Sie in regelmäßigen Abständen Checkpunkte, an denen Ihnen der Vorsprung oder Rückstand zum Führenden auf die hundertstel Sekunde genau einge-

Wer ist eigentlich Colin McRae?

Der 30-jährige Schotte Colin McRae nimmt seit 1986 am Rallye-Zirkus teil. Seit 1991 fährt er für das 555 Subaru World Rally Team, mit dem er 1995 Weltmeister wurde. Ab 1999 wird er für Ford an den Start gehen.

GameStar »für besonderen Spielwitz« Colin McRae Rally



Alle Infos auf einen Blick: Der eingeblendete Pfeil weist Ihnen Richtung und Stärke der nächsten Kurve. Der Balken an der rechten Seite zeigt an, auf welchem Streckenabschnitt Sie sich befinden.

blendet wird. Zusätzlich zeigt Ihnen ein Balken am Bildschirmrand, auf welchem Streckenabschnitt Sie sich befinden. Eine rote Markierung weist darauf hin, daß Sie diesen Teilabschnitt schlechter als der bislang beste Fahrer absolviert haben. Leuchtet das Segment dagegen in Grün, haben Sie ihn (zumindest dort) geschlagen.

Nicht ohne meinen Beifahrer

Kein Autofahrer dieser Welt mag es, wenn er von seinem Beifahrer kommandiert wird. Doch bei Rallyes gelten andere Gesetze: Ohne einen vorausschauenden Kopiloten ist der Fahrer fast blind. Nur mit den Angaben aus dem Roadbook Ihres Beifahrers können Sie rechtzeitig auf plötzlich auftauchende Links-Rechts-Kombinationen oder Spitzkehren reagieren. In knappem Deutsch gesprochen, sind deshalb die Anweisungen wie »3 Links, dann 2 Rechts« (mittelstarke Linkskurve, gefolgt von einer Biegung nach rechts) unentbehrlich. Als zusätzliche optische Hilfe werden je nach Kurvenenge farbig kodierte Pfeile eingeblendet.

Alles unter Kontrolle

Doch auch der allerbeste Beifahrer nützt Ihnen nichts, wenn Sie den Wagen nicht beherrschen. Jedes der zwölf zur Wahl stehenden Fahrzeuge steuert sich anders. Neben dem Gaspedal und der Fußbremse müssen Sie auch den Einsatz der Handbremse wie aus dem Effeff beherrschen. Nur so können Sie vor engen Spitzkehren rechtzeitig ausreichend Tempo zurücknehmen, um nicht unfreiwillig aus der Kurve zu fliegen. Aber auch Sandverwehungen auf der Fahrbahn lassen sich prima zum Abbremsen ausnutzen. Ansonsten gilt es vornehmlich durch gezieltes Unter- oder Übersteuern so geschickt in die Biegungen zu rattern, daß Sie im Idealfall danach mit Vollgas auf die nächste Gerade gehen können.

Ein dreckiges Vergnügen

Rallye bedeutet Matsch, Dreck und viele Beulen. Häufig rutschen Sie aus Versehen auf sumpfigen Grund, in Schneeverwehungen oder gar in ein wasserüberflutetes Reisfeld. Dabei können Sie zusehen, wie Ihr auf Hochglanz polierter Flitzer nach und nach immer mehr durch Lehm verdreckt. Aufspritzende Schlammassen bleiben an der Stoßstange hängen, und Schnee bedeckt die Motorhaube. Auch Unfälle sieht man Ihrem Gefährt an. Zersprungene Scheinwerfergläser, zerdrückte Kotflügel und eingedrückte Dächer weisen



Mit ein wenig Rücksichtslosigkeit kann man den Sand vor dem Wohnwagen der Zuschauer als Bremszone zweckentfremden.

Mick Schnelle



Wahrhaft weltmeisterlich

Eine Beule am Kotflügel, ein zerschmetterter Blinker und ein eierndes Hinterrad sind die Schadensbilanz dieser Etappe. Das sehe ich schon lange, bevor ich im Ziel ankomme – jeder Schaden wird detailliert am Fahrzeug dargestellt. Ach ja, ein Rückfahrlicht funktioniert auch nicht mehr. Die Dreckflecken sind dagegen glatt vernachlässigbar.

Matsch und Beulen

Mit Colin McRae Rally hat mich Codemasters schwer beeindruckt. Die Stärken des Vorgängers TOCA (hübsche Grafik, detailliertes Schadensmodell) wurden konsequent ausgebaut und verbessert. Das »Zumatschen« und Verbeulen der Karosserie trägt viel zur Rallye-Atmosphäre bei. Dazu kommt die Fahrphysik. Es fühlt sich einfach »richtig« an, wenn ich volle Pulle durch den Matsch schlittere und die Karre wenige Zentimeter vor einem Baum noch zurück auf die Piste bekomme. Colin McRae Rally vereint gekonnt Spielspaß und Realismus; es gehört in jede gute Rennspielsammlung.

Alle Rallye-Flitzer im Überblick

Colin McRae Rally bietet Ihnen einen guten Mix aus Allrad- und frontgetriebenen Wagen. Lediglich der Heckantrieb ist nur in einem Fahrzeug zu finden. Allerdings stehen nicht alle von vornherein zur Verfügung. Auf der Anfänger- und Fortgeschrittenen-Stufe können Sie jeweils aus vier Vehikeln auswählen. Die letzten vier Wagen bekommen Sie erst durch Gewinn der Superstages zu sehen.

Maxi Mégane

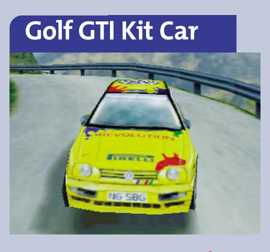


Renault . . . . Anfänger
250 PS . . . . . Vorderradantrieb
Guter Asphaltflitzer, der auch auf Schotter brauchbar ist. Für Schnee ungeeignet.

Ibiza Kit Car

Seat . . . . Anfänger
230 PS . . . . . Vorderradantrieb
Extrem wendig, jedoch etwas schwächer als der Mégane; für kurvige Strecken geeignet.

Golf GTI Kit Car



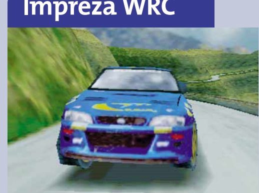
VW . . . . Anfänger
250 PS . . . . . Vorderradantrieb
Wird im echten Leben nur von Semi-Werksfahrern benutzt, durchschnittliche Leistung.

Felicia Kit Car



Skoda . . . . Anfänger
240 PS . . . . . Vorderradantrieb
Guter Grip, eignet sich deshalb gut für Asphaltkurse wie Monaco und Korsika.

Impreza WRC



Subaru . . . . . Fortgeschrittene
300 PS . . . . Allradantrieb
Colin McRaes Wagen, extrem schnell, aber fürchterlich nervös im Handling.

Lancer E4



Mitsubishi . . Fortgeschrittene
300 PS . . . . Allradantrieb
Ähnlich wie der Subaru, dabei einen Tick gutmütiger und leichter zu beherrschen.

Escort WRC

Ford . . . . Fortgeschrittene
290 PS . . . . Allradantrieb
Dem Escort fehlt es ein wenig an Endgeschwindigkeit, er ist aber gut zu beherrschen.

Corolla WRC



Toyota . . . . . Fortgeschrittene
290 PS . . . . Allradantrieb
Ein sehr guter Allrounder, der auf allen Pisten rund um den Erdball zu Hause ist.

Escort MK II

Ford . . . . Experten
160 PS . . . . . Hinterradantrieb
Superstage . . . . Griechenland
Sehr schwache Motorleistung, unberechenbares Handling, deshalb eine echte Herausforderung für Experten.

RS 200



Ford . . . . Experten
560 PS . . . . Allradantrieb
Superstage . . . . . . Australien
Sehr schnell, mit Rennwagencharakter. Fährt sich am besten auf Asphaltpisten und auf leichtem Schotter.

Delta Integrale

Lancia . . . . Experten
420 PS . . . . Allradantrieb
Superstage . . . . Korsika
Ebenfalls sehr schnell. Dabei gut steuerbar. Bietet den Mittelweg aus Spitzentempo und Beherrschbarkeit.

Quattro



Audi . . . . Experten
560 PS . . . . Allradantrieb
Superstage . . . . England
Sehr kopflastiges PS-Monster. Neigt zum Untersteuern und bricht leicht aus. Nur für Superexperten geeignet.

nur zu deutlich darauf hin, daß Sie mehr als einmal mit einem der Felsbrocken oder Bäume am Wegesrand Bekanntschaft gemacht haben. Totalausfälle wegen zu häufigen Kollisionen oder Überschlägen gibt es aber nicht.

Tuning im Minutentakt

Nach jeder zweiten Etappe einer Strecke haben Sie die Möglichkeit, innerhalb von einer Stunde Ihren Wagen neu einzustellen und zu reparieren. Reifenwechsel sind noch binnen drei Minuten erledigt, aber schon die Änderungen an den Stoßdämpfern, der Bremsbalance oder gar der Getriebeübersetzung dauern je eine Viertelstunde. Wenn dann noch Reparaturen an Elektrik, Motor oder Lenkung nötig werden, müssen Sie Prioritäten setzen. Sollten Sie notwendige Reparaturen jedoch zu weit hinauszögern, macht sich das extrem negativ bei den Fahrleistungen bemerkbar.

Auf acht Strecken um die Welt

Insgesamt erwarten Sie 52 wunderschön in Szene gesetzte Etappen auf acht unterschiedlichen Terrains. Sie beginnen ganz harmlos auf den weitläufigen Parcours in Neuseeland, arbeiten sich von dort auf die rutschigen Schotterpisten Griechenlands vor und kommen in den französischen Seealpen das erste Mal mit Schnee in Berührung. Danach erwartet Sie das staubige Outback Australiens, während Sie in Schweden wieder mit Wasser im Überfluß zu tun haben, allerdings in festgefrorener Form oder vom Himmel fallend. Korsika stellt mit seinen

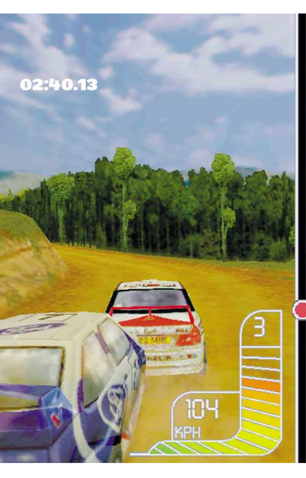


Im Gegensatz zur übrigen Grafik sind die Cockpitansichten nicht so schön gelungen.



In Schweden macht Ihnen die gefrorene Schneedecke ganz gehörig zu schaffen.

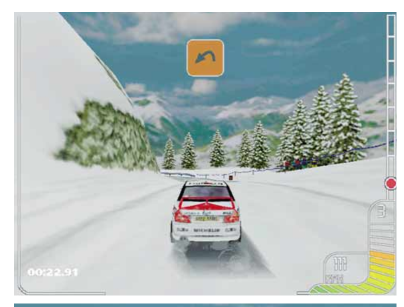






Wenn zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten, wird der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt.

engen, steil gewundenen Bergstraßen einige Anforderungen an Ihr Reaktionsvermögen, und im Regenwald Indonesiens macht Ihnen nicht nur der Niederschlag Probleme. Den krönenden Abschluß bildet England, mit landschaftlich idyllischen, aber sehr mühsam zu beherrschenden Matschkursen.







Seealpen-Kurs: Von einem verschneiten Bergwäldchen über die vereiste Brücke brettern Sie hinunter ins lauschige Dorf im Tal.

Atmosphärische Etappen

Die einzelnen Etappen haben mit den echten Strecken der Rallye-Weltmeisterschaft zwar nichts zu tun. Alle wurden aber sehr sorgfältig designt. Die Landschaft verändert sich immer nur sehr langsam, aber doch stetig. Kein Abschnitt wirkt künstlich oder wiederholt sich, was viel zur Spielatmosphäre beiträgt. So rasen Sie von einer verschneiten Bergkuppe über enge Serpentinenstraßen hinab ins Tal, passieren einen Gebirgsbach über eine alte Steinbrücke und erreichen die Ziellinie in einem verwinkelten Bergdorf.

Versteckte Geheimwagen

In vier Ländern (Griechenland, Australien, Korsika und England) können Sie sich für die sogenannten Superstages qualifizieren, indem Sie zumindest den zweiten Platz in der Landeswertung erreichen. Diese Rundkurse dienen nicht nur der Zuschauerbelustigung. Denn hier fahren Sie um eine halbe Runde versetzt gegen einen Konkurrenten. Wenn Sie dort gewinnen, erhalten Sie den Zugriff auf eins von vier Bonusautos. So werden Sie beispielsweise in England zum stolzen Besitzer eines Audi Quattro.

Duell auf vier Rädern

Trotz der drei Schwierigkeitsgrade wird auf jeden Fall der Tag kommen, an dem Sie sich für unschlagbar halten. Dann wird es Zeit, einen Freund (der die gleiche Meinung über sich selbst vertritt) zum Duell herauszufordern. Dazu können Sie sich entweder an einem PC via Splitscreen Kopf an Kopf messen, oder aber nacheinander antreten. Über ein Netzwerk steht jedem von Ihnen auch im Head-to-Head-Modus der ganze Bildschirm zur Verfügung. Die Mehrspielermodi waren in unserer Testversion leider noch fehlerbehaftet, weshalb wir auf eine Bewertung dieser Option vorläufig verzichtet haben. MIC

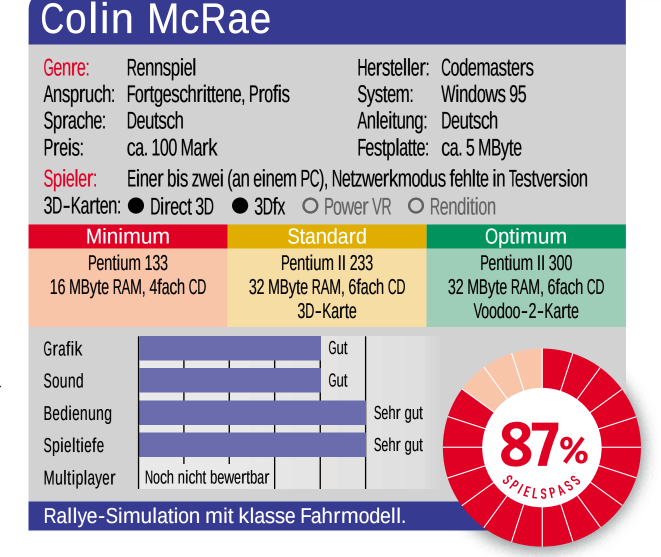
Michael Galuschka



Von Könnern für Könner

Mit Höchstgeschwindigkeit über australische Staubpisten und verwinkelte Alpenpässe zu schrubben, kommt meinem Piloten-Naturell sehr entgegen. Faszinierend, wie motiviert ich die gleiche Etappe auch zum 128. Mal angehe, um noch mal ein paar Zehntel rauszuholen. Ich kenne kein anderes Rennspiel, bei dem gute Zeiten wirklich einzig und allein vom Können am Volant abhängen.

Einen kleinen Dämpfer haben mir nur ein paar technische Mängel versetzt: Die (sehr wichtige) Vegetation abseits der Strecke könnte schöner sein, und die Hardware-Anforderungen scheinen mir etwas hoch. Ein Pentium II samt anständiger 3D-Karte sollte es nämlich schon sein.



Colin McRae

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), Netzwerkmodus fehlte in Testversion

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 6fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Noch nicht bewertbar

87% Spielspass

Rallye-Simulation mit klasse Fahrmodell.

Die Wüste bebt

Motocross Madness

Handstand, Purzelbaum, Salto – hier ist der Beweis, daß Motorräder auch als rasende Turngeräte taugen.

Rüdiger Steidle



Spaßige Stunts

Diesmal schaff' ich den Kahuna aber: Mit Karacho brettere ich über den Hügel und stelle mich auf den Sattel. Kaum oben, rase ich schon der Erde entgegen. Mein Motorrad landet perfekt. Schade, daß es mich unterwegs verloren hat...

Motocross Madness lebt von der spaßigen Fahrphysik und den trickreichen Stunts. Die Punktejagd im Freestyle-Mode ist ein Riesenspaß, Hallenkurse und Querfeldeinrennen begeistern mich weniger. Wo ist der Baum, der mich auffängt, wenn ich aus der Kurve fliege? Wo bleiben Sprungschanzen, Feuerringe, Loopings? Mit mehr Vielfalt hätte Microsoft einen Biker-Hit landen können. So ist es »nur« ein gutes Spiel.



Surfin' my bike: Der Big Kahuna Dumpster ist nicht einfach.

Microsofts »verrückte« Rennspiel-Serie bekommt Zuwachs. Nach zwei Monstertruck-Teilen setzt Motocross Madness auf Offroad-Motorräder. Spaßigster Unterschied zu den Riesen-Jeeps: Die Biker vollführen im Sprung auf Knopfdruck spektakuläre Stunts. In den Freestyle-Arenen brettern Sie durch sechs hügelige Gebiete. Dabei sollten Sie versuchen, mehr Akrobatik-Einlagen hinzukriegen und damit mehr Punkte zu machen als Ihre Gegner. Bei Baja, Supercross oder der MX-Serie rasen Sie dagegen auf insgesamt 30 Strecken gegen die Uhr und die Konkurrenz. Wer genug trainiert hat, versucht sich in der Liga an allen Disziplinen. Profis tunen ihre Maschine per Reifenwahl, Federhärte und Motorenwechsel.

Perfektes Fahrgefühl

Das Fahrverhalten der Zweirad-Vehikel ist zwar wenig realistisch, dafür lassen sich die Fahrzeuge aber nach kurzer Eingewöhnungszeit perfekt steuern. Das beste »Spaß-Fahrgefühl« erzielen Sie dabei mit Microsofts Freestyle Pad (siehe Test in dieser Ausgabe). Wesentlich präziser lenken sich die Bikes freilich mit normalem Joystick oder Gamepad. Könner wenden auf der Stelle oder vollführen gleich zwei Stunts in der Luft. Die Grafik hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck: Zwar sieht die Landschaft sehr natürlich aus, ohne 3D-Objekte wie Büsche oder Bäume wirkt sie aber wie eine Wüste. Besser gelungen sind dagegen die Animationen, die Biker vollführen dank Motioncapturing überzeugende Stunts. RS



Die Hallenkurse wirken trotz der zahlreichen Sprünge ziemlich öde.

→ Hardware-Test: Freestyle-Pad
→ www.motocross.com

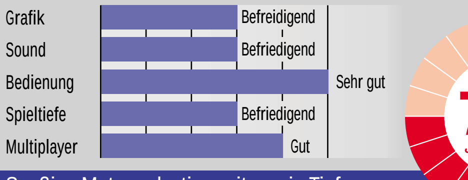
Motocross Madness

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Anfänger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 420 MByte

Spieler: Einer bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte



74% Spielspass

Spaßige Motorradaction mit wenig Tiefgang.

Des Kaisers alte Kleider

Bundesliga Manager 98

Die einen lieben ihn, die anderen hassen ihn: Der Bundesliga Manager scheidet die Geister auch in der aktuellen Version.



Schöner und ansprechender: Der Spielverlauf wird an dieser Leiste angezeigt.

Der bekannte Bundesliga-Manager geht in die fünfte Runde. Doch der jüngste Teil verblüfft weniger durch Neuerungen als durch das, was sich nicht geändert hat.

Christian Schmidt



Besser als Gelddrucken

Was Software 2000 hier abliefert, ist schon dreist: Der Bundesliga Manager 97 erscheint zwei Jahre später einfach nochmal, nur mit veränderter Jahreszahl und ein paar neuen Details.

Gut, der Manager ist immer noch komplex und spaßig. Die zaghaften Verbesserungen machen ihn noch ein wenig attraktiver. Und Besitzer des Vorgängers können ein preisgünstigeres Update erwerben. Trotzdem ärgere ich mich über die alte Neuauflage. Wenn sowas einreißt, freue ich mich schon auf StarCraft 99: Gleiches Spiel, aber das Speichermenü wurde verbessert…

Trainer-Alltag

Nach wie vor legt der Bundesliga Manager die Geschicke eines Vereins in Ihre Hände. Wahlweise arbeiten Sie sich aus der Regionalliga nach oben oder führen gleich einen Erstligisten zum Meistertitel. Ihr Schalten und Walten sollte allerdings nicht mit göttlicher Gelassenheit erfolgen: Ist der Vorstand mit Ihren Erfolgen nicht zufrieden, kann er Sie kurzerhand vor die Tür setzen. Also müssen Sie neben der Mannschaftsarbeit auch ein Auge auf die Finanzen und die Öffentlichkeitsarbeit haben. Wenn die Kasse stimmt, plant sich der Aufstieg nochmal so leicht. Der wird letztendlich auf dem Rasen erspielt; nur wenn Sie sich aufmerksam um Training, Taktik und Aufstellung kümmern, spielen Ihre Kicker um die Tabellen-Spitze mit.



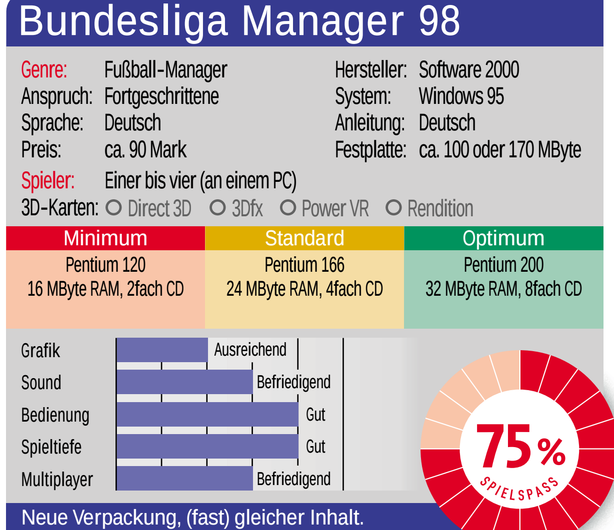
Das Hauptmenü kommt BM-Veteranen mächtig bekannt vor.

Feinarbeit

Kenner des Bundesliga Manager werden beim Anblick des 98er-Modells nicht wissen, ob sie sich freuen oder ärgern sollen: Das Aussehen und die Benutzeroberfläche haben sich nicht im geringsten verändert. Nach wie vor hangeln Sie sich über Fußball-Icons an den Bildschirmrändern von Menü zu Menü. Auch diese unterscheiden sich nicht vom Vorgänger, wohl aber einige der dahintersteckenden Spielmechanismen. Von Ihnen getroffene Entscheidungen wirken sich deutlicher aus; beispielsweise haben die Stärken und Schwächen einzelner Spieler bei der Aufstellung nun größere Bedeutung. Ein falsch plazierter Spieler beeinträchtigt auch die Leistung der umstehenden Kollegen. Die in grobem 3D gezeigten Spielszenen Ihrer Mannschaft wirken heute noch armseliger als vor zwei Jahren. Dafür ist der neue Manager endlich ein reines Windows-Spiel. CS

Was ist neu?

- Windows 95-Spiel
- DFB-Daten der aktuellen Saison
- Bessere Sprachausgabe
- 3D-Spielszenen geringfügig beschleunigt
- Überarbeitete Spielmechanismen
- Übersichtlichere Partien-Anzeige
- Detailliertere Bewertung am Saisonende
- Nationalmannschaft für die WM selbst zusammenstellbar



Bundesliga Manager 98

Genre:	Fußball-Manager	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 oder 170 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

75 % Spielspass

Neue Verpackung, (fast) gleicher Inhalt.

Simulationen

Michael Schnelle



Manchmal kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß sich sämtliche Spielehersteller einmal im Jahr an einem geheimen Ort versammeln, um still und heimlich die Trends für die nächste Saison zu beschließen.

So ist es reichlich merkwürdig, daß mit schöner Regelmäßigkeit Simulationen erscheinen, die sich allesamt des gleichen Themas annehmen. Stand im letzten Jahr die F-22 im Mittelpunkt, so droht im Herbst der Overkill an Weltkriegs-2-Flugsimulationen. Auch den Mehrzweckjäger F/A-18 haben gleich zwei Produzenten (iMagic und Digital Integration) im Visier. Etwas frischer Wind und neue Ideen (oder gar echte Innovation) würden dem angestaubten Simulations-Genre sicherlich nicht schaden.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
5	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
6	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
7	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
8	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
9	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
10	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
11	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
12	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
13	Hind	Flugsimulation	-	84%
14	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
15	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
16	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
17	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
18	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mechspiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	8/98	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

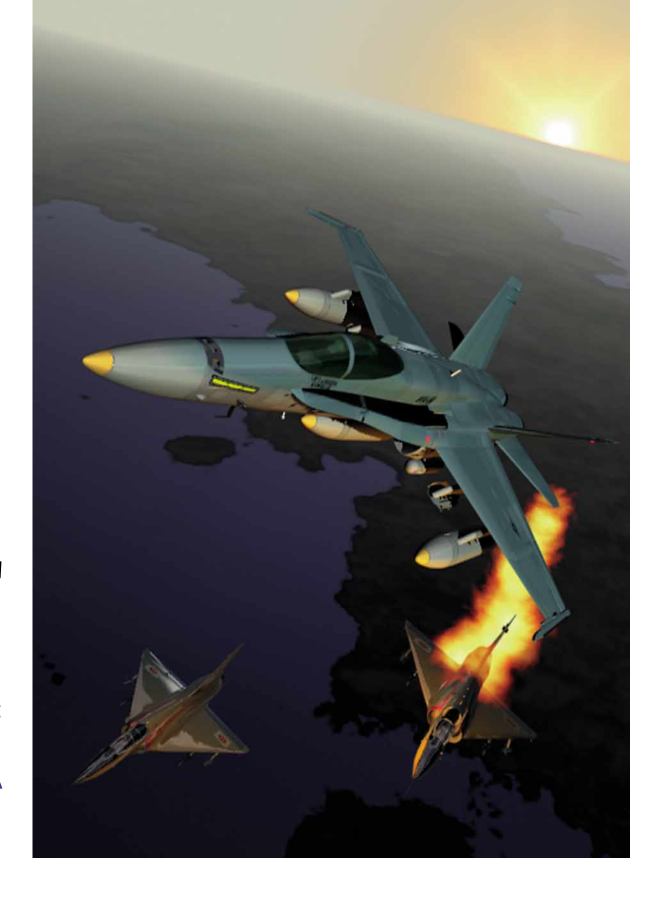
Inhalt

Tests

Von Jägern und Trägern

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Willkommen bei der Navy: Auch im Jahr 2000 spielen die USA noch Weltpolizei – spielen Sie mit!





Im Cockpit bedienen Sie alle Schalter mit der Maus.

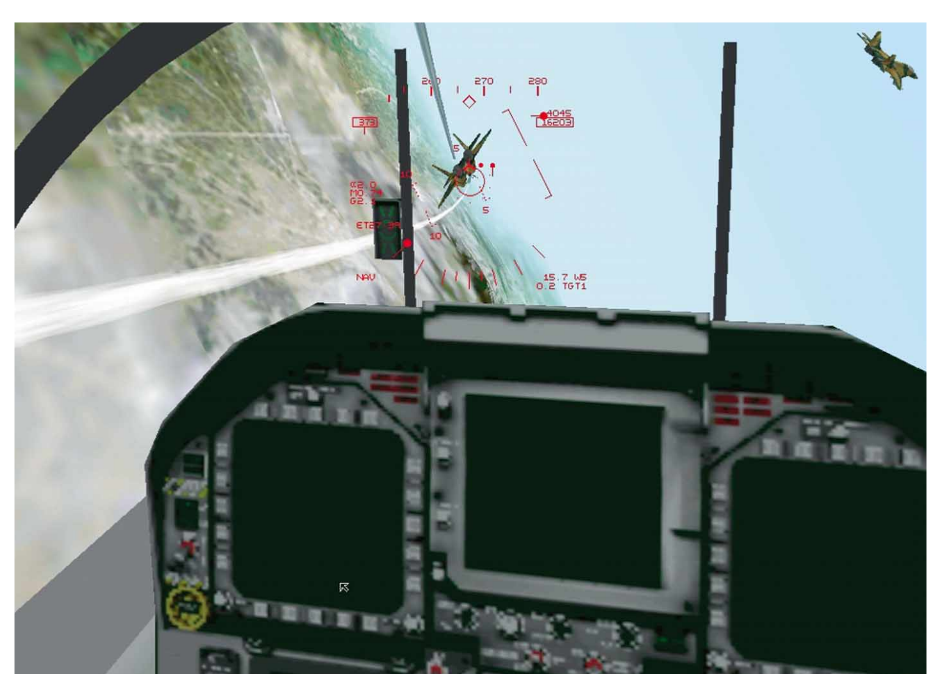


Vor einem der wenigen Hügel feuern zwei F/A-18 ihre tödliche Last in Richtung Feind.

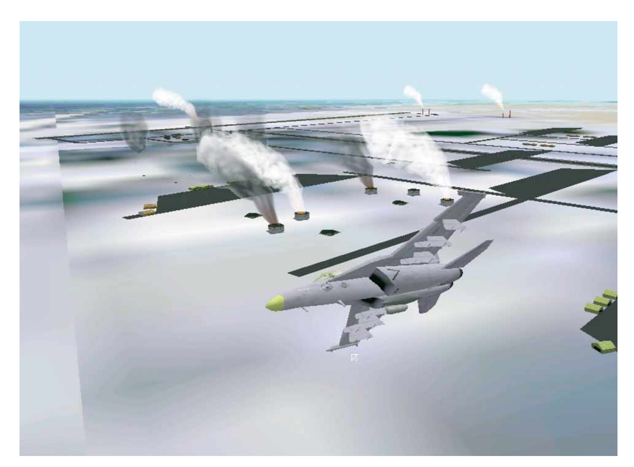
Nachdem Mr. »Wild Bill« Stealey und seine Männer bereits für iF-22 einen Zukunftsjäger gewählt hatten, bleiben sie auch mit iF/A-18 diesem Trend treu. In der Flugsimulation heben Sie zwar mit dem bereits kampf-erprobten Allroundjäger der Navy ab, allerdings in der Variante E, die erst im Jahre 2003 auf den Flugzeugträgern landen wird.

Nato gegen Nato

Zu Anfang weisen Sie wieder einmal den Irak in seine Schranken, der sich diesmal mit dem Iran gegen Saudi-Arabien und Kuwait verbündet hat. Über dem Mittelmeer versuchen Sie dagegen, einen türkischen Angriff auf Griechenland abzuwehren. Dort bekommen Sie es nicht mit Gegnern russischer Bauart zu tun, vielmehr ziehen Sie gegen Nato-Jäger wie die Phantom ins Feld. Interactive Magic setzt nicht auf vorgefertigte Einsätze, sondern spendierte dem Programm einen komplexen Schlachtengenerator. Der sorgt dafür, daß die beiden Kampagnen jedesmal anders verlaufen. Vor dem Einsatz erhalten Sie in detaillierten Briefings Auskunft über Missionsziele, Gegnerstärke und Stand des Feldzugs. Je nach Rang können Sie dann beliebig Route, Bewaffnung und Wingmen wählen. Die Aufträge umfassen neben Patrouillen, Eskorten und Bodenangriffen auch diverse Einsätze gegen die feindliche Flottille.



Im Nahkampf verfolgen Sie Gegner im virtuellen Cockpit – ohne Instrumente allerdings nicht ganz einfach.



Dieser Bodenangriff zeigt die schlecht aneinandergeklebten Texturen.

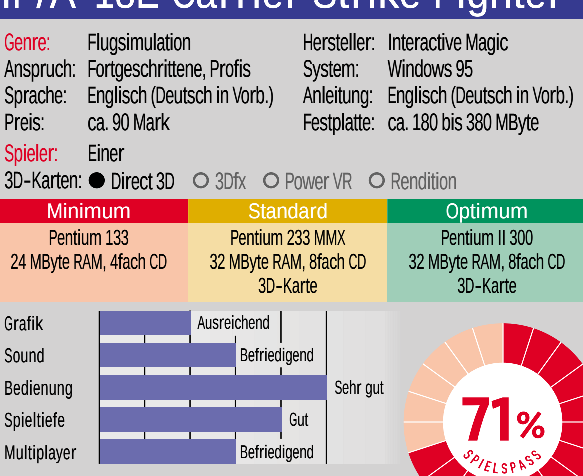
Klick & Shoot

Erfahrene PC-Simulanten finden sich im Cockpit sofort zurecht. Sämtliche Anzeigen, Warntöne und Schalter wurden vom F/A-18-Simulator der US Navy übernommen und sorgen zusammen mit der realistischen Flugphysik für ein authentisches Fluggefühl. Sie können alle Knöpfe mit der Maus bedienen; so genügt ein Klick aufs Radar, um ein Ziel zu erfassen. Dank der modernen Bewaffnung Ihres Jets erledigt sich der Rest fast von allein. Sie kämpfen meist außerhalb der Sichtweite, nur bei Bombereinsätzen gehen Sie auf Tuchfühlung. Auch die Bedienung des Autopiloten gestaltet sich äußerst komfortabel; zur Not landet der künstliche Flieger Ihren Jäger sogar auf dem Trägerschiff. Einsteiger werden allerdings trotzdem abgeschreckt. Zum einen bietet das Optionsmenü beim Radar sowie beim Flugmodell nur die Auswahl zwischen »realistisch« und »ziemlich realistisch«. Zum anderen werden die neun Trainingsmissionen lediglich durch einen kurzen Text erläutert.

Grafischer Tiefflieger

Trotz einiger Verbesserungen an der von iF-22 bekannten Demon-Grafikengine kann iF/A-18 mit aktuellen Konkurrenzfliegern optisch nicht mithalten. Die aus Satellitenfotos generierten Landschaftstexturen passen nicht aneinander, und in niedriger Höhe vermischt sich das meist flache Gelände zu einem unschönen Pixelbrei. Da hilft auch die 3D-Kartenunterstützung nicht. Lediglich die detaillierte Flugzeuggrafik kann einigermaßen überzeugen. Immerhin versucht Interactive Magic, dem Spiel durch gelegentliche Videoschnipsel und Rendermenüs im Militärlook etwas Atmosphäre zu verleihen. RS

→ www.combatsim.com



iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 180 bis 380 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

71% Spielspass

Solider Flieger mit grafischen Schwächen.

Rüdiger Steidle



Besser, als es aussieht

Die Designer bei Interactive Magic scheinen es sich zur Aufgabe gemacht zu haben, gute Spiele hinter unansehnlicher Präsentation zu verstecken. Anders kann ich mir die müde Grafik bei iF/A-18 (oder vor kurzem bei iPanzer '44) nicht erklären. Daß sich unter der Aschenputtel-Optik ein spannender Flugsimulator verbirgt, merkt der Spieler erst nach Stunden. Dann macht Carrier Strike Fighter dank der dynamischen Kampagnen Spaß, sogar beim zweiten Durchspielen.

Schön einfach

Einen Pluspunkt kann das Programm auch für die vorbildliche Bedienung verbuchen. Das interaktive Cockpit bewahrt mich davor, zig Tastaturkürzel auswendig zu lernen. Der Missionsplaner ist zwar schwieriger in den Griff zu bekommen, erlaubt aber den Zugriff auf alle denkbaren Optionen. Was bleibt, ist ein solider Flugsimulator für Piloten, die mehr auf innere Werte als auf ein schmuckes Äußeres achten.



Mit der F-22 verteidigen Sie Ihren Flugzeugträger vor anrückenden Bombern.

Zukunftsflieger, Oldie-Technik

Jetfighter Full Burn

Nachbrenner oder Fehlzündung? Mission Studios versucht, die Jetfighter-Reihe inhaltlich aufzupeppen.

Langsam bricht auch für Flugsimulationen das Multimedia-Zeitalter an. Jetfighter Full Burn, der jüngste Sproß der actionlastigen Jetfighter-Reihe, landet mit vier CDs auf dem Schreibtisch des PC-Piloten. Den übermäßigen Platz nehmen zahlreiche Videosequenzen ein, die Ihnen den Verlauf der beiden Kampagnen erläutern. Sie kämpfen im Jahre 2006 entweder auf russischer Seite um Ölfelder der Barentssee oder verhindern ebendiese Attacke als stolzes Mitglied einer amerikanischen Krisen-Eingreiftruppe.

Rüdiger Steidle



Ausgebrannt

Was die Mission Studios hier als neues Spiel verkaufen, ist nichts anderes als eine Neuauflage des zwei Jahre alten Jetfighter 3. An Grafik, Bedienung und Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas geändert.

Daß ich Full Burn trotzdem nicht gleich angezündet habe, liegt vor allem an der spannenden Story. Die hat mich motiviert, doch noch die nächsten Einsätze zu spielen. Für Einsteiger ist der Simulator wegen der einfach zu fliegenden Maschinen und der actionreichen Einsätze durchaus okay.

Zukunftskrieger

Während Sie bei der Navy in den Allroundjäger F/A-18 oder den Stealthjet F-22 klettern, erwartet Sie auf Seiten der Roten Armee das Cockpit des Zukunftsfliegers MiG-42, der bislang nur auf dem Reißbrett existiert. Die drei Maschinen unterscheiden sich im Flugverhalten kaum voneinander, und die Steuerung erinnert eher an ein Wing Commander-Raumschiff als an einen komplexen Jet. Ähnlich einfach lassen sich die Waffen bedienen, die Geschütze treffen mit Zielhilfe selbst aus den unmöglichsten Schußwinkeln. Das ist auch bitter nötig, denn bei fast jedem Einsatz stürmen Horden von Gegnern auf Sie ein.

Fremdwort Windows

Manche Sätze im Handbuch, wie »Jet Fighter Full Burn wurde speziell auf den Modus 320x200 abgestimmt«, lassen Böses ahnen. Und richtig: Technisch hinkt Jetfighter Full Burn der Zeit um zwei Jahre hinterher. Nicht nur, daß das Programm unter MS-DOS läuft, auch die Grafik läßt zu wünschen übrig. Erst mit einer 3Dfx-Karte flutscht das Gelände in annehmbarer Geschwindigkeit vorbei; schöner wird es davon aber auch nicht. Da stört kaum noch, daß das Spiel häufig abstürzt oder bei einer Vollinstallation das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte mit unzähligen Ordnern zumüllt. RS



Die sowieso schon triste Landschaft leidet unter extremer Farbarmut.

Jet Fighter Full Burn

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Mission Studios
Anspruch:	Einsteiger	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 230 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

57% Spielspass

Veralteter, aber spannender Action-Flieger.

Adventures

Martin Deppe



Mehrere Entwicklerteams arbeiten zur Zeit eifrig an 3D-Rollenspielen, die Sie in immer realistischere Welten entführen sollen. Der bekannteste Titel ist natürlich Richard Garriots **Ultima 9**. Auch **Gothic** und **Red Guard** nehmen Abschied von den klassischen, »platten« Genrevertretern und entdecken die dritte Dimension.

Wenn diese Entwicklung so weitergeht, werden neben den Actionfreunden auch Rollenspieler bald perfekte 3D-Landschaften à la **Unreal** erforschen. Legends **Wheel of Time** nutzt schon jetzt dessen Engine. Somit wird auch unser Genre endlich in zeitgemäßer Grafik erstrahlen, wie sie bei Flugsimulationen oder Rennspielen ja schon längst gang und gäbe ist.

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	–	88%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout	Rollenspiel	5/98	85%
7	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
8	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
9	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
10	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
11	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
12	Toonstruck	Adventure	–	81%
13	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
14	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
15	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
16	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
17	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
18	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Last Express	Adventure	–	75%
23	Atlantis	Adventure	–	74%
24	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
25	Sanitarium	Adventure	8/98	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Rollenspiel trifft WarCraft

Rage of Mages

Taktische Karten statt Dungeons: Ein russisches Rollenspiel wildert munter im Strategie-Genre.



Unsere Magierin heilt die Bewohner eines von der Pest befallenen Dorfes.

Nivals Rage of Mages versetzt Sie in die magischen Lande von Allods, wo Sie als tapferer Held Ihr Vaterland vor der Vernichtung durch üble Mächte retten sollen. Nach dem stimmungsvollen Vorspann entscheiden Sie sich für einen von zwei Grund-Charakteren: Magier oder Krieger. Danach ist handelsübliches Werte-Tuning angesagt, bis Sie sich schließlich mit dem Helden Ihrer Wahl ins Abenteuer stürzen. Auf Wunsch überspringen Sie die Charaktererschaffung, um ohne Zeitverlust mit einem vorgefertigten Weltenretter ins Rennen zu gehen.

Kampf auf Karten

Im eigentlichen Spiel fühlt man sich in ein anderes Genre versetzt: Grafik und Steuerung erinnern an typische Echtzeit-Strategie. In einer schrägen Draufsicht finden alle Kämpfe und Reisen statt. Nur Städte und Innenräume von Gebäuden sind als detaillierte Pixelgemälde gestaltet. Ihr anfangs einsamer Held gewinnt unterwegs neue Mitstreiter und kann zusätzlich Söldner anwerben. Jede Mission, die Ihre Leute bekommen, spielt auf einer bis zu 240x240 Felder großen Karte. Man gewöhnt sich schnell an die Genre-untypische Aufmachung; Strategen wird alles vertraut vorkommen. In manchen Missionen müssen Sie einen Ort oder einen Weg finden; in anderen eskortieren Sie Kaufleute oder bringen Gegenstände von A nach B. Auch die klassische Gefangenenbefreiung gehört zu den häufigeren Auftragstypen. Smalltalk mit NPCs ist ein wichtiges Element, um die Story voranzutreiben; leider können Sie den Verlauf der Unterredung nicht beeinflussen.

Charakterstark

Über einige Ähnlichkeiten zu bekannten Echtzeit-Epen hinaus handelt es sich bei Rage of Mages jedoch um ein echtes Rollenspiel. Die Charakterentwicklung steht im Vordergrund: Ihre Gruppe zieht durch die Gegend, nimmt Aufträge an, rüstet ihre Mitglieder mit den neuesten Waffen aus und verbessert ihre Werte durch Kampferfahrung oder Training beim Gildenmeister.

Im sehr komfortablen Mehrspieler-Modus treten bis zu 16 edle Recken auf der gleichen Karte gegen die Unholde von Allods an. GUN

Gunnar Lott



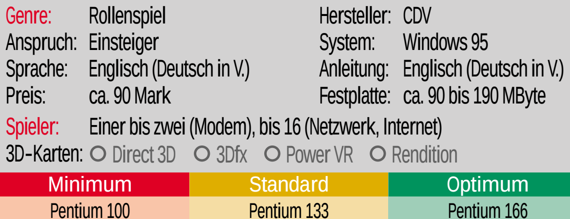
Falsche Mischung

Kombinationen aus Strategie- und Rollenspiel sind selten und funktionieren meist nicht besonders: Entweder hapert's mit der Stimmung (zuwenig Rollenspiel) oder die Spielmechanik ist zu durchschaubar (zuwenig Strategie).

Rage of Mages mischt die beteiligten Genres so, daß es gleich an beiden Enden ein bißchen fehlt. Das Spielprinzip selbst hat seinen Reiz, allerdings sind mir die Aufträge zu simpel und die Handlung ist zu linear.



Auf dieser Karte reisen Sie von Auftrag zu Auftrag.



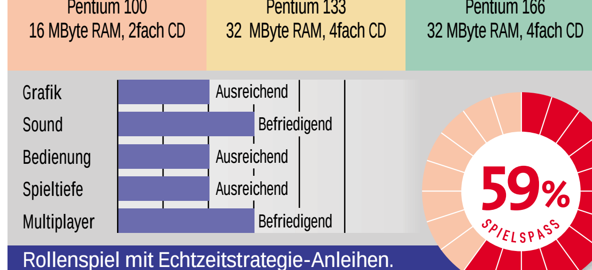
Rage of Mages

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	CDV
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 90 bis 190 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD



Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

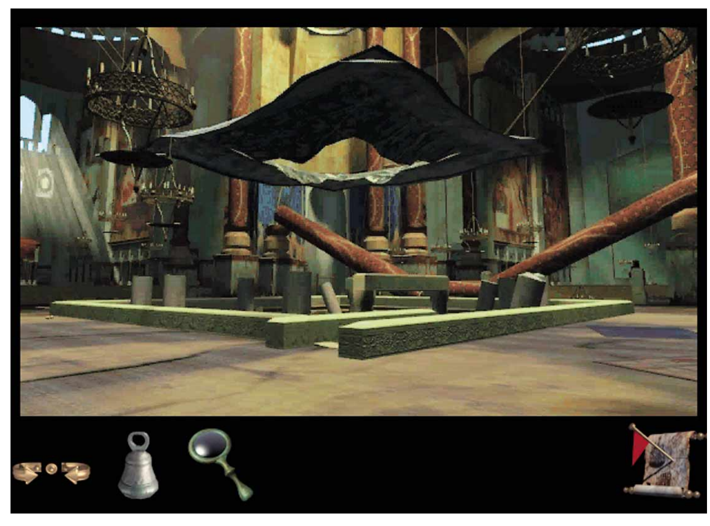
59% Spielspass

Rollenspiel mit Echtzeitstrategie-Anleihen.

Auf mystischen Pfaden

Reah

Das polnische Entwicklerteam Avalon Multimedia kupfert für sein Adventure Reah gnadenlos ab – mit ansehnlichem Ergebnis.



Der verfallene Tempel birgt so manches Geheimnis und zahlreiche Rätsel.

Ein Team von Forschern entdeckt eines Tages ein seltsames Tor. Als die Wissenschaftler hindurchklettern, finden sie sich plötzlich mitten in der Wüste eines fernen Planeten wieder. »Klar, das ist Stargate!« werden Sie nun rufen. Nicht ganz: Was für einen Kinofilm gut ist, kann für Reah nur billig sein.

Auf heißer Entdeckungsreise

Auf den Spuren der Verschwundenen hopst ein mutiger Journalist durch das Tor, das sich prompt hinter ihm schließt. Von da an steuern Sie den Reporter über die sandigen Dünen. Standardgemäß dürfen Sie den Blick um 360 Grad frei drehen; die Sicht nach oben oder unten bleibt Ihnen weitgehend verwehrt. Kurze Videos geleiten Sie von Ort zu Ort. Es dauert nicht lange, bis Ihr gestrandeter Schreiberling eine wuchtige Wüstenstadt entdeckt. Hier erhalten Sie Ihre erste Aufgabe: Bevor die Einwohner Ihnen auf der Suche nach einem Heimweg helfen, sollen Sie erst die Wasserversorgung der dürstenden Metropole wiederherstellen.



Kommt Ihnen diese Aufgabe nicht irgendwie bekannt vor?

Antike Rätsel

Die Welt von Reah strotzt vor alten Gebäuden, die bis unters Dach mit mystischen Mechanismen und geheimnisvollen Geräten vollgestopft sind. Die Puzzles entsprechen dem bewährten Denkspiel-Strickmuster: Kryptische Symbole wollen entschlüsselt, Zahlencodes geknackt und Mini-IQ-Tests absolviert werden. Die Qualität der Rätsel reicht von simpel bis nervtötend; obwohl dezent plazierte Hinweise die Bedienung der meisten Puzzles erklären, artet die Lösung nicht selten in pures Herumprobieren aus. Zum Glück sind die Aufgaben relativ abwechslungsreich. In einem Alibi-Inventar schleppen Sie einige wenige Gegenstände mit sich herum, die am richtigen Ort automatisch zum Einsatz kommen.

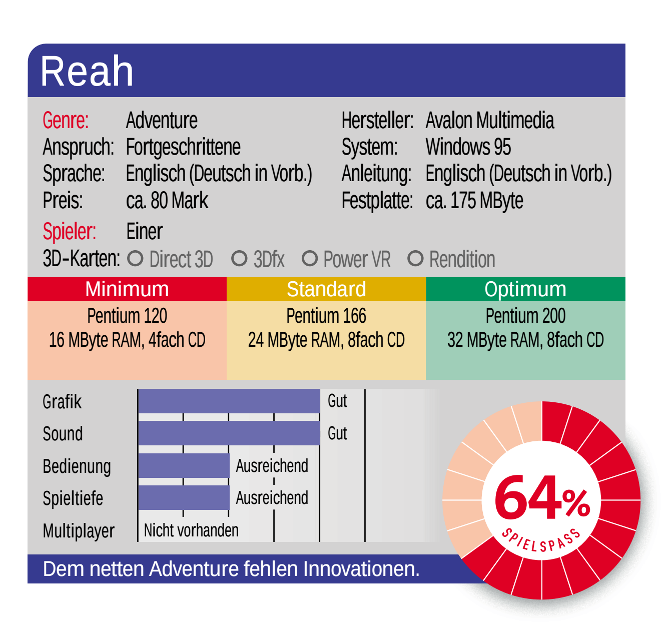
Die erfreulich hochwertige Grafik ist schön atmosphärisch, leidet aber unter der genretypischen Leblosigkeit. Nur gelegentlich stellen Ihnen mäßige Schauspieler neue Aufgaben. Außerdem begleitet Sie der Geist eines mysteriösen Alchimisten und kommentiert das Geschehen. Das Abenteuer wird von gefälliger, modern-mystischer Musik untermalt. CS

Christian Schmidt

Im Osten nichts Neues

Schon tausendmal gesehen: Reah greift das betagte Myst-Design auf und käut die altbekannten Rätsel wieder. Die Grafik ist ein bißchen besser als gewohnt, die Bedienung dafür umständlicher, und damit sind die auffälligsten Unterschiede auch schon erschöpft.

Immerhin ist Reah technisch sauber programmiert und läßt gelegentlich sogar einen Funken Humor aufblitzen. Wenn die polnischen Entwickler ihr Talent das nächste Mal in einen weniger konventionellen Titel stecken, könnte das Ergebnis sehr interessant werden.



Reah

Genre:	Adventure	Hersteller:	Avalon Multimedia
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 175 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

64% Spielspass

Dem netten Adventure fehlen Innovationen.

DER ELFTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

UO Gold heißt ab sofort The Second Age – sonst ändert sich nix.

Der flotte Helm gehört zur Höhlenausstattung.

Die zunächst als UO Gold angekündigte CD-Erweiterung zu Ultima Online soll diesen Herbst unter dem Titel The Second Age erscheinen. Das Addon wird nicht nur einen zusätzlichen Kontinent samt neuer Monster bringen, sondern das Hauptprogramm auch um ein Chat-System und einige Komfortfunktionen im Interface erweitern. Die ersten Screenshots, weitere Informationen und ein kurzes FAQ sind bereits auf der Origin-Website zu sehen – darin findet sich übrigens erstmals die definitve Ankündigung eines europäischen Servers.

→ www.owo.com/t2a/

Nun ist es offiziell. Die Erweiterung zu UO kommt im Herbst.

Belle Star's Diary

Neugierde

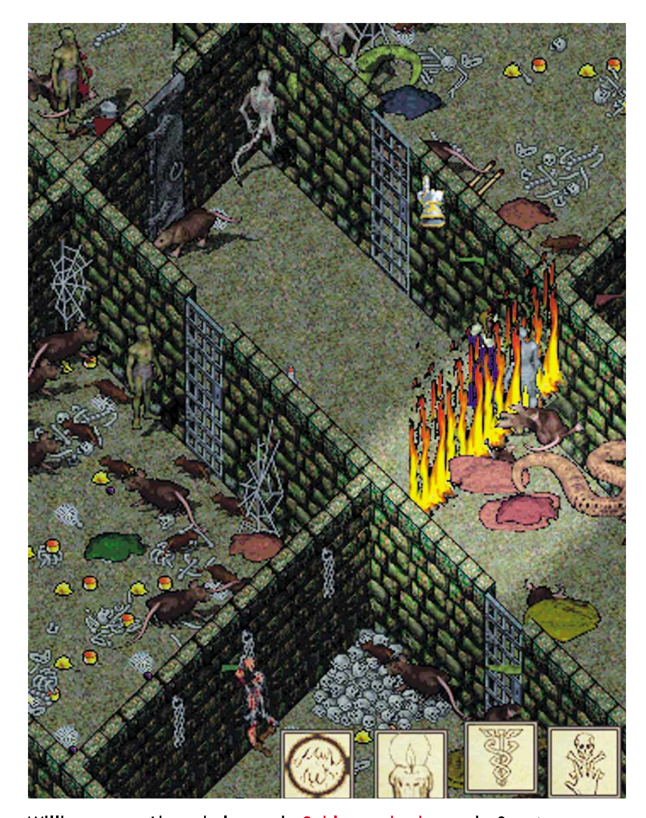
Nun könnte mancher meinen, solch explosiver Tod würde meinen Drang, in Kisten zu stöbern, ein für allemal geheilt haben. Aber wer so denkt, kennt Belle Star schlecht. Denn es heißt zwar: »Aus Schaden wird man klug«, doch man sagt auch: »Neugier ist der Katze Tod.« Da mir die verdammte Truhe gerade erst um die Ohren geflogen war, hielt ich einen zweiten Versuch für ungefährlich. Weit gefehlt! Mit womöglich noch lauterem Krachen beförderte sie mich abermals ins Jenseits.

Die Richtung zum Heiler kannte ich ja bereits, und auf dem ganzen Weg murmelte ich: »Ich werde heute keine Kiste mehr öffnen.«

Bundesgenossen

Als ich diesmal zu Lady Corinna zurückkam, fand ich in ihrer Nähe inzwischen auch Sascha vor. Während ich mich wieder rüstete, stellte ich beide einander vor, und zu dritt erwiesen wir uns als recht schlagkräftige Jagdgesellschaft. Wir befreiten Britannia von etlichen Orcs an diesem Tag und verabredeten uns auch für den nächsten.

Bald war unsere Gruppe in Orc Valley ein gewohnter Anblick, wie auch andere Edle diese reichen Jagdgründe zu bevorzugen schienen. So lernten wir den Lord Nassl hier kennen, der ein Reiseunternehmen für unliebsame Monster unterhielt, oder die Ladies Alita und Jaana, deren Heilkünste mir mehr als einmal aus der Patsche halfen.



Willkommene Abwechslung: ein Schlangenbarbecue in Covetous.

Heldenalltag

Nach etwa einer Woche klimperten in meinem Bankfach in der Empath Abbey einige Tausend Goldstücke. Die Landbevölkerung rund um Yew begegnete uns mit großem Respekt, hielten wir doch die Orcs und wilden Rattenmänner davon ab, über ihre Hütten und Felder herzufallen. Als die tägliche Monsterschlacht gerade zur Routine zu werden drohte, kam Sascha eines Abends mit einem kleinen Päckchen zum Treffpunkt: Er hatte eine Rune ergattert, die uns direkt in die tiefsten Gewölbe des Dungeons von Covetous versetzen würde, so daß wir den weiten Weg ebenso wie die Meute der Strauchdiebe vor dem Eingang vermeiden könnten. Da ich inzwischen auch gelernt hatte, mich mittels Zauberkraft und Runen zu bewegen, kam mir die Aussicht auf ein neues Abenteuer gerade recht. CG

(wird fortgesetzt)

Budget

Charles Glimm



Gerade mal sechs Monate nach seinem Erscheinen wirft Activision den 3D-Strategie-Knüller **Battlezone** zum Budgetpreis auf den Markt. Trotz Höchstwertungen verkaufte sich das Spiel als Vollpreisprodukt nur schleppend; also wird es frühzeitig in die zweite Runde geschickt, um wenigstens auf diese Weise noch ein paar Mark in die Kasse zu bringen.

Immer mehr Spiele tauchen nach kürzester Zeit in den Budget-Regalen auf. So attraktiv diese Entwicklung auf den ersten Blick sein mag, auf lange Sicht bedroht sie den ganzen Softwaremarkt. Denn warum sollten sich Spieler ein Programm überhaupt noch zum vollen Preis kaufen, wenn es wenige Monate später zu einem Bruchteil davon zu haben ist?



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
3	Total Heaven	Europress	7/98	88%
4	Megapak 7	Koch Media	-	87%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	Civilization 2/C & C	Virgin	1/98	86%
7	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	4/98	86%
8	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
9	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%
10	Megapak 9	Koch Media	8/98	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	NEU	89%
2	Hexen 2	3D-Action	5/98	85%
3	NHL 97	Sportspiel	7/98	85%
4	Floyd	Adventure	7/98	85%
5	WarCraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
6	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
7	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	5/98	83%
8	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
9	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%
10	Panzer General 3D	Taktikspiel	9/98	82%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests



Genialer Genremix

Battlezone

Vorgezogenes Weihnachtsgeschenk von Activision: Der GameStar-prämierte 3D-Strategie-Hammer ist jetzt zum absoluten Traumpreis zu haben.



Ein sowjetischer Panzer verteidigt einen Geysir.

Wir wollten es zunächst selbst nicht glauben: Battlezone, erst vor einem halben Jahr von GameStar getestet und hochdekoriert, geht schon jetzt in die zweite Runde. Trotz bester Kritiken entsprachen die Verkaufzahlen des »C&C meets 3D«-Titels nicht den Erwartungen. Activision verlegt sich deshalb auf den Budget-Bereich.



Lunare Supermächte

Ende der 50er Jahre: Das Wettrennen ins All zwischen den USA und Rußland läuft auf Hochtouren. Unerkannt von Medien und Bevölkerung hat das Wettrüsten an Brisanz gewonnen. Wissenschaftler beider Nationen entdeckten in Meteoritentrümmern ein geheimnisvolles Bio-Metall, das den Bau hochtechnisierter Geräte erlaubt. Die Regierungen planen, auf dem Mond weitere Vorkommen zu finden – und selbst auszubeuten. Während sich auf der Erde der eiserne Vorhang senkt, tobt im All längst der Krieg...

Alles im Griff

Als Kommandant der amerikanischen oder der russischen Streitmacht sitzen Sie nicht mehr fernab im ruhigen Chefsessel; Battlezone versetzt Sie mitten ins Geschehen. Während einer Mission dürfen Sie in jedes beliebige Fahrzeug schlüpfen. Von hier aus steuern Sie Ihre Feldzüge. Ihr Gleiter ersetzt dabei die Maus; durchs Cockpit peilen Sie Einheiten, Bauwerke und Geländepunkte an, ein grünes Rechteck dient als Cursor. In der linken Bildschirmecke befindet sich das Befehlsmenü. Gebäude und Fahrzeuge sind darin in sinnvollen Gruppen zusammengefaßt. Mit kurzen Tastaturkommandos wählen Sie jede beliebige Einheit an und erteilen ihr komfortabel Befehle. So produzieren Sie neue Vehikel, schicken Patrouillen los oder stellen sich Flügelmänner zur Seite. Die Einheiten führen Ihre weitgehend selbstständig aus, bei besonders wichtigen Aufgaben legen Sie aber besser selbst Hand an.

Moderner Fuhrpark

Dank des Bio-Metalls haben die Fahrzeuge in Battlezone nicht mehr viel mit ungelenken Mond-Buggies zu tun. Panzer, Artillerie und Co. schweben elegant über die hügeligen Planetenoberflächen. Bis zu vier Waffensysteme schleppt jeder Gleiter mit sich herum, die Sie während der Mission auch flexibel austauschen können. Alle Ballermänner schlucken ordentlich Munition. An-



Kleine Menükunde: Links oben ist das Befehlsfenster, darunter die Radarkarte, rechts unten die Statusanzeige.

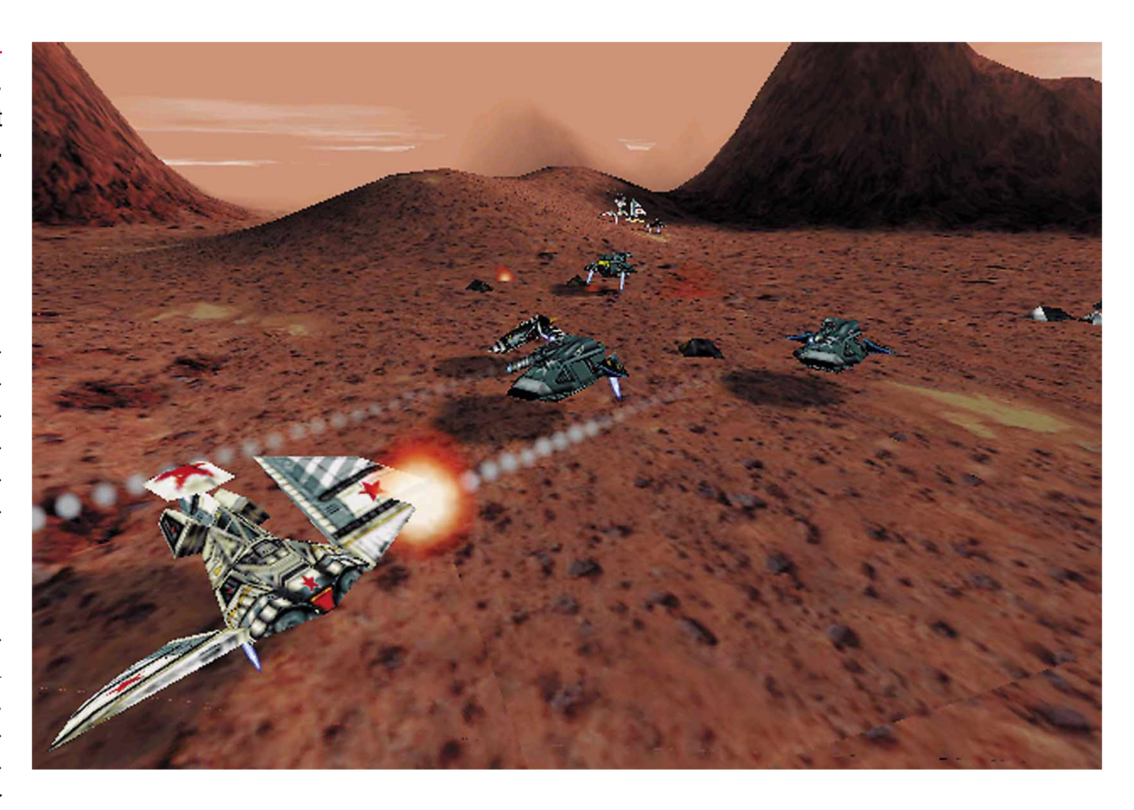
Christian Schmidt



Exzellent und innovativ

Noch nie war der Spruch »Viel Spiel fürs Geld« so wahr: Mit Battlezone erhalten Sie ein aktuelles, innovatives und motivierendes Spiel zum Taschengeldpreis. Der Star des aufkeimenden 3D-Strategie-Genres verbindet herkömmliche Echtzeit-Strategie und 3D-Action so glücklich, daß ich mich in kürzester Zeit heimisch fühlte.

Vor allem technisch zeigt sich Battlezone praktisch ohne Makel. Die Planetenoberflächen und Einheiten sind detailliert texturiert; die deutsche Sprachausgabe enthält bekannte Synchronstimmen wie die von Clint Eastwood. Es macht einfach einen Heidenspaß, mit meinem Gleiter über die Landschaft zu flitzen und Feindschiffe zu beharken. Schade, daß die Neuartigkeit von Battlezone bisher viele Strategen und 3D-Fans abgeschreckt hat. Aber für gerade mal 30 Mark sollten Sie nicht länger zögern: Das Ding ist klasse!



Der sowjetische Aufklärer wird von mehreren amerikanischen Panzern fachgerecht auseinandergenommen.

fangs sind regelmäßige Abstecher zur eigenen Basis nötig, um die Magazine zu füllen; erst in späteren Missionen katapultiert eine spezielle Fabrik Munition und Reparaturkits direkt an die Front.

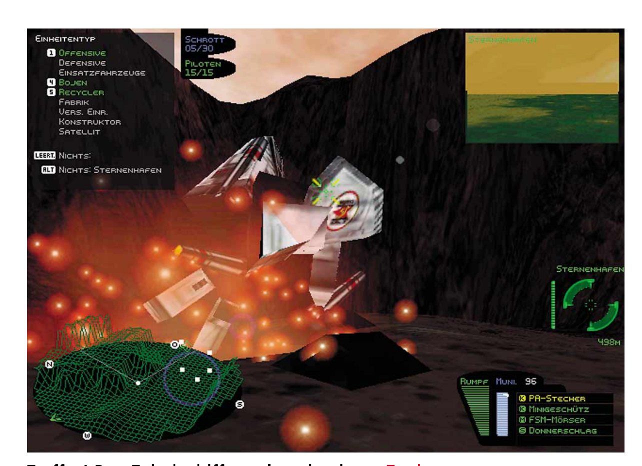
Schrott-Recycling

Zum Basisbau ist neben energiespendenden Geysiren das Bio-Metall notwendig, das auf den Planetenoberflächen verstreut liegt. »Scavenger« genannte Sammler karren den Rohstoff automatisch zum Recycler, dem Kernstück Ihrer Basis. Dieser spuckt auf Befehl neue Gebäude und Fahrzeuge aus. Die empfindlichen Scavenger sind ein bevorzugtes Angriffsziel der Gegner; ihre Verteidigung gehört deshalb mit zu Ihren Aufgaben. Attacken auf Ihre Einheiten erkennen Sie auf der praktischen Radarkarte und können entsprechend reagieren.

Wenn Ihr Gleiter in die Brüche geht, laufen Sie im Raumanzug durch die Gegend, bis Sie ein neues Fahrzeug erreichen. Alternativ können Sie per Präzisionsgewehr auch feindliche Piloten aus dem Cockpit schießen und deren Gefährt kapern.

Artefakte und Aliens

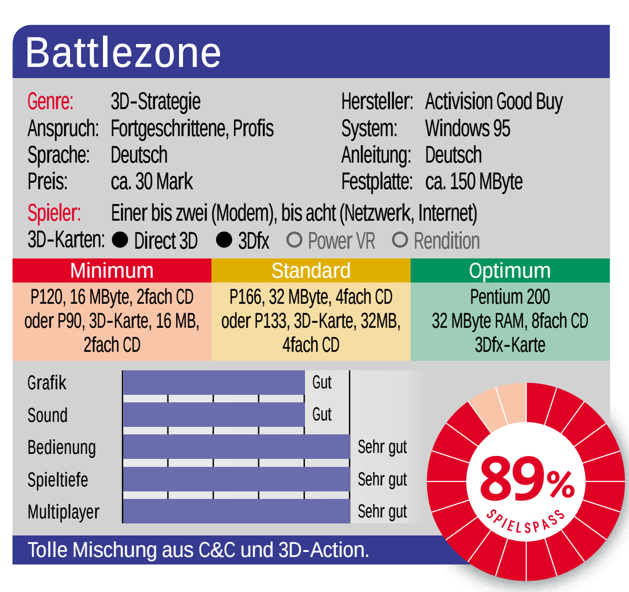
Battlezone verlangt Ihnen noch mehr ab als Basisbau und -verteidigung. Die eigentlichen Missionsziele liegen meist in der Ödnis fernab des Heimatpostens. Allein oder mit schlagkräftiger Begleitung flitzen Sie über die zerklüfteten Landschaften, um Artefakte zu bergen, Gegner auszukundschaften oder Feindgruppen zu eliminieren. Bald lassen Sie den Mond hinter sich, um auf anderen Planeten und Trabanten unseres Sonnensystems zu kämpfen. Später bekommen Sie es gar mit waschechten Außerirdischen zu tun und verbünden sich mit Ihren irdischen Kontrahenten. CS



Treffer! Das Feindschiff zerplatzt in einem Funkenregen.



Die Basis ist unter Beschuß, und wir sind nur zu Fuß unterwegs...



Battlezone

Genre:	3D-Strategie	Hersteller:	Activision Good Buy
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P120, 16 MByte, 2fach CD oder P90, 3D-Karte, 16 MB, 2fach CD	P166, 32 MByte, 4fach CD oder P133, 3D-Karte, 32MB, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

89% Spielspass

Tolle Mischung aus C&C und 3D-Action.



Deadly Games: Ihre Söldner durchstöbern auch Vorstadthäuser nach Gegnern.

Planen, bis der Kopf raucht

Ultimate Strategy Archives

Aufbauen, Aufrüsten, aufsässige Gegner verkloppen – alle Strategie-Zutaten stecken in Interplays Sammlung.

Archive beherbergen ja in der Regel ältere Dinge. Bei den Ultimate Strategy Archives sind das betagte Spiele, die aber längst nicht zum alten Eisen gehören.

Für Geld tun sie alles

Im Frühjahr '95 brachte Sir-Tech mit Jagged Alliance eine vielgelobte Taktik-Perle heraus. Der Nachfolger Deadly Games (quasi ein Jagged Alliance 1,5), bietet neben einer langen Solo-Kampagne einen Mehrspielermodus, der es in sich hat. Bis zu vier Teams machen die Einsatzgebiete unsicher. Statt eintönigem »Vernichte den Gegner« verfolgt jede Truppe spezielle Ziele. Vorausschauende Planung ist nicht nur bei den eigentlichen Einsätzen der Schlüssel zum Erfolg. Bereits im Vorfeld müssen Sie mit knappen Finanzen Söldner anwerben und ausrüsten. Jeder bezahlte Killer besitzt neben eigenen Talenten auch eine Persönlichkeit; während des Einsatzes sparen Ihre Recken nicht mit launigen Bemerkungen oder überraschenden Eigenwilligkeiten (»Ich ziehe mich jetzt nicht zurück!«). Auf Wunsch entwerfen Sie im Karteneditor Ihre eigenen Szenarien.

Strategie-Hits von gestern

Viele Echtzeit-Strategiespiele haben in den letzten Jahren das Licht der Welt erblickt; Dark Colony gehört noch zu den Besseren. Die Schlacht zwischen Menschen und großäugigen Aliens kann mit innovativen Tag-Nacht-Wechseln aufwarten, verspielt einen Spitzenplatz aber durch altbackenen Missionsablauf. Auch zwei Klassiker von Altmeister Sid Meier haben den Weg in die Sammlung gefunden: Während Sie das Aufbau-Strategiespiel Railroad Tycoon Deluxe mit dem Errichten eines Eisenbahn-Imperiums beschäftigt, dehnt Civilization Ihren Machtbereich auf ein ganzes Volk aus. Beide Spiele-Urväter haben inzwischen die Stellung runzliger Greise inne: Noch wohlgeachtet, aber nicht mehr sehr ansehnlich...

Strategie-Veteran X-Com: Ufo ist eine spannende Mischung aus Resourcenmanagement und Taktikschlachten. Abgerundet werden die Archive vom Fantasyspiel


Dark Colony: Menschen und Aliens kloppen sich um das Artefakt links unten.

Heroes of Might & Magic, dem Taktik-Schwergewicht MAX und dem Colonization-Abklatsch Conquest of the New World Deluxe. CS





Segen für Strategen

Der größte Vorteil der Ultimate Strategy Archives: Es ist kein wirklicher Durchhänger dabei. Der größte Nachteil: Ein wirklicher, halbwegs aktueller Hit findet sich leider auch nicht. Die meisten Programme auf den vier CDs haben außerdem eines gemeinsam: Es existiert längst ein Nachfolger. So haftet der Sammlung ein Second-Hand-Charakter an.

Dafür ist die Mischung der Archives ein guter Querschnitt durch das Spektrum der Strategiespiele. Fast alle Spiele glänzen durch ihre Spieltiefe und können immer noch für durchwachte Nächte sorgen.

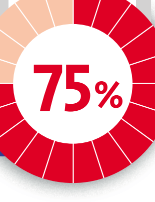
Ultimate Strategy Archives

Preis: ca. 80 Mark
Sprache: Englisch
System: MS-DOS/Windows 95
Hersteller: Interplay
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 5 MByte
Hardware: 486/66, 8 MByte RAM, 2fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Jagged Alliance - Deadly Games	Strategie	Gut
Civilization	Strategie	Gut
Dark Colony	Echtzeit-Strategie	Befriedigend
Railroad Tycoon	Strategie	Befriedigend
X-COM: Ufo	Strategie	Befriedigend
Heroes of Might & Magic	Strategie	Befriedigend
MAX	Taktikspiel	Befriedigend
Conquest of the New World Deluxe	Strategie	Befriedigend

Zusammenfassung: Wichtigste Voraussetzung für die Benutzung der Ultimate Strategy Archives: Sie sollten Englisch können. Nur das beiliegende Installationsheftchen ist in Deutsch gehalten, alle Spiele liegen in der Originalversion vor.

Gute Mischung schon etwas älterer Hits.



Silberglanz und Firlefanz

Silver Games 1

Der kleine Bruder von Topwares Referenz-Sammlung Gold Games versucht, in die Fußstapfen seines Vorbilds zu treten.



Terra Nova: Feuergefechte in einer Festungsanlage.

Bis der Nachfolger der beliebten Gold Games 2 in die Läden kommt, kann noch einige Zeit ins Land gehen. Inzwischen bemühen sich die Silver Games, uns die Wartezeit zu verkürzen.

Da ist der Wurm drin

Eine Krähe bedroht die Welt, doch ein Regenwurm mutiert dank außerirdischem Kampfanzug zum Superhelden – abgedrehter als bei Earthworm Jim 2 kann eine Story kaum sein. Auch sonst strotzt das Jump-and-run von Shiny vor witzigen Ideen: So schleppt Jim zum Beispiel Kühe quer durch einen Level oder katapultiert im Zwischenspiel süße Welpen durch die Gegend. Die Animationen des chaotischen Helden sind oft zum Schreien komisch, obwohl sie nur in grobem VGA über den Bildschirm flimmern. Eine besondere Erwähnung ist schließlich noch die fetzige Spielmusik wert.



Earthworm Jim 2: Abstrus – Jim stemmt schwergewichtige Schweine.

Unter der Lupe

Looking Glas im Doppelpack: Gleich zwei Spiele der renommierten Softwareschmiede tummeln sich auf den Silver Games. 1996 überraschte Terra Nova mit seiner ungewöhnlichen Mischung aus 3D-Action und Taktik. Als Anführer einer Gruppe galaktischer Gesetzeshüter stecken Sie in einem schwerbewaffneten Kampfanzug und durchstreifen im Krieg gegen Weltraumpiraten realistische Planetenoberflächen. Ihre Einsatzziele erfüllen Sie besser durch geschickte Planung als durch aggressive Vorstöße.

Auch Flight Unlimited glänzt durch schöne Landschaftsgrafik, die Sie diesmal von oben zu sehen bekommen. In kleinmotorigen Zivilmaschinen dürfen Sie ihre Flugkünste erproben. Das luftige Rundendrehen ist größtenteils Selbstzweck; ein paar Kunstflugaufgaben Marke »Looping« bilden den Gipfel des Anspruchs.

Der mäßige Rest

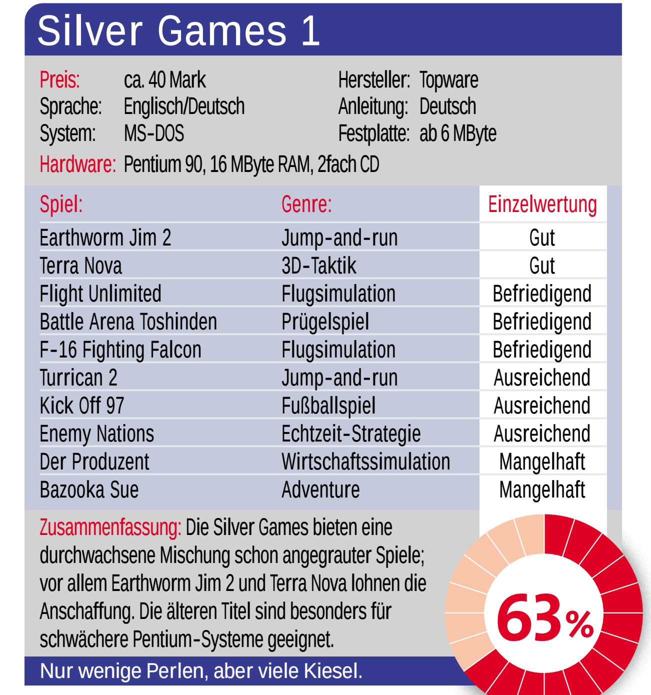
Gute Handhabung und individuell bewaffnete Kämpfer machen die Schlägerei Battle Arena Toshinden trotz angestaubter Grafik immer noch interessant. Wenn Sie zu den C64- oder Amiga-Veteranen gehören, ist Ihnen Turrican 2 sicher noch ein Begriff. Die Action-Legende kann man heute aber nur hartgesottenen Fans empfehlen; der Frustfaktor der hektischen Springerei ist enorm. Für Flugfans ist F-16 Fighting Falcon noch einen Blick wert. Die restlichen vier Programme der Silver Games zählen jeweils zu den schwächeren Vertretern ihrer Art. CS

Christian Schmidt



Nur zweitklassig

Wer von den Silver Games eine ähnlich hohe Qualität erwartet wie von Gold Games 2, wird enttäuscht werden: Ein richtiger Hit ist nicht dabei, dafür jede Menge mittelmäßige Spiele. Topware benutzt den Serien-Ableger scheinbar dazu, ältere Restposten unters Volk zu bringen. Sofern Ihnen die besseren Titel noch fehlen, können Sie bei 40 Mark trotzdem nicht viel falsch machen. Ich habe mir von dieser Sammlung aber mehr versprochen.



Silver Games 1

Preis: ca. 40 Mark — Hersteller: Topware
Sprache: Englisch/Deutsch — Anleitung: Deutsch
System: MS-DOS — Festplatte: ab 6 MByte
Hardware: Pentium 90, 16 MByte RAM, 2fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Earthworm Jim 2	Jump-and-run	Gut
Terra Nova	3D-Taktik	Gut
Flight Unlimited	Flugsimulation	Befriedigend
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	Befriedigend
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Befriedigend
Turrican 2	Jump-and-run	Ausreichend
Kick Off 97	Fußballspiel	Ausreichend
Enemy Nations	Echtzeit-Strategie	Ausreichend
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	Mangelhaft
Bazooka Sue	Adventure	Mangelhaft

Zusammenfassung: Die Silver Games bieten eine durchwachsene Mischung schon angegrauter Spiele; vor allem Earthworm Jim 2 und Terra Nova lohnen die Anschaffung. Die älteren Titel sind besonders für schwächere Pentium-Systeme geeignet.

63%

Nur wenige Perlen, aber viele Kiesel.

Sport hoch drei

3D-Power-Pack

Segas Power-Pack gibt sich athletisch: Kicken, rasen und prügeln Sie in 3D!



World Wide Soccer: Keine spektakulären Kameraschwenks, aber zweckmäßige Übersicht.

Christian Schmidt



Sehr unterhaltsam

Alle drei Titel des 3D-Power-Packs erblickten auf Konsolen das Licht der Welt und wurden dann für den PC konvertiert. Diese Herkunft bringt auch die typischen Kritikpunkte mit sich: Die 1:1 übernommenen Menüs sind, vor allem bei World Wide Soccer, nicht besonders komfortabel. Auch bei der Grafik müssen Sie einige Abstriche machen.

Dafür bietet das Trio schnelles Vergnügen, die Dinger spielen sich einfach gut. Für Ihr Geld erhalten Sie drei sportliche Spiele ohne viel Schnickschnack, aber (zumindest kurzzeitig) mit Spaß-Garantie.

Wenn Sport im Fernsehen läuft, dann treten dort meistens Männer nach einem Ball, hauen sich gegenseitig die Nase platt oder fahren schnelle Autos. So gesehen ist Segas 3D-Power-Pack gut zusammengestellt.

Niveauvolles Kicken

World Wide Soccer beweist gekonnt, daß sich Action und Anspruch durchaus verknüpfen lassen. Das unbeschwerte Gekicke ist leicht zu beherrschen und erlaubt flotte Spielzüge. Trotzdem verkommen die Fußball-Partien nicht zu eintönigem Torgebolze; durch das intelligente Zusammenspiel Ihrer Truppe werden Paßspiel und ausgeklügelte Kombinationen oft mit schönen Torszenen belohnt. Die Kamera folgt zwar brav dem Ball, verzichtet aber auf automatischen Zoom. Statt dessen können Sie die Nähe zum Geschehen in mehreren Stufen selbst einstellen. Dank Direct3D-Unterstützung sprinten Ihre Kicker über gefilterten Rasen; trotzdem sieht die Grafik gegen die aktuelle Konkurrenz schon ziemlich blaß aus.



Virtua Fighter 2: Sarah und Lion kloppen sich vor mittelalterlichem Hintergrund.

Gib ihm Saures!

Was beim Fußball mit der roten Karte geahndet wird, ist bei **Virtua Fighter 2** vollkommen legitim: Mit Schlägen, Tritten und Würfen prügeln sich zwei Streithähne die Seele aus dem Leib. Das Kampfspiel setzt nicht auf blutige Brutalo-Effekte, sondern auf schnelle Reflexe. Mit einem guten Gamepad spielt die präzise Steuerung ihre Stärken aus: Attacken und Konter sitzen punktgenau, und mit etwas Übung brennt jeder der zehn Charaktere ein Feuerwerk an Spezialschlägen ab. Die geschmeidigen Bewegungen der detailliert dargestellten 3D-Kämpfer sind immer noch überzeugend.

Dritter im Bunde ist **Sega Rally Championship**, das seinerzeit eines der wenigen ernstzunehmenden Rallye-Rennspiele war. Wie von Sega gewohnt, ist die Raserei sehr actionlastig. Auf mageren drei Kursen treten Sie im Kampf gegen bis zu fünf Konkurrenten das Gaspedal durch. Außerdem läuft die Zeit zwischen den Checkpoints unerbittlich ab. Pluspunkte heimst **Sega Rally** vor allem durch das gute Fahrgefühl ein. Der Wagen schlittert stilecht durch enge Kurven und rumpelt heftig über Bodenwellen. CS



Sega Rally: Der Gegnerpilot zieht vorbei.

3D-Power-Pack

Preis:	ca. 70 Mark	Hersteller:	Sega
Sprache:	Englisch / Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 17 MByte

Hardware: Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
World Wide Soccer	Fußballspiel	Gut
Virtua Fighter 2	Prügelspiel	Gut
Sega Rally Championship	Rennspiel	Befriedigend

Zusammenfassung: World Wide Soccer und Virtua Fighter 2 bieten unkomplizierte Action mit Tiefgang. Der Einstieg ist leicht, und die spielerische Vielfalt erhält die Motivation. Sega Rally Championship fällt vom Umfang her ab, überzeugt aber durch gutes Fahrgefühl.

Für Sportfans jeglicher Couleur lohnend.

72%

Niedrigpreis-Zone

Aktuelle Budget-Spiele

Die neuesten Schnäppchen und Sparpakete auf einen Blick.

Budget-Titel kennen kein Sommerloch: Auch diesmal finden Sie wieder reichlich Neuzugänge in unserer Liste. Anhand der Angaben zu Genre, Wertung und Erscheinungsjahr des Originals erkennen Sie auf einen Blick, ob das Spiel Ihren Interessen entspricht; der zweite Teil der Tabelle sagt Ihnen dann, unter welchem Label oder in welcher Compilation der Titel erschienen ist. CS



Zork – Der Großinquisitor: Humorige Abenteuer im Fantasy-Reich.

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
A4 Networks	Strategie	-	1995	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
Apache Longbow	Flugsimulation	-	1995	-	Hallo 2 (Comp.)	40 Mark	(02921) 964 60
Battlezone	3D-Strategie	89 %	1998	4/98	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 50
Caesar 2	Aufbauspiel	79 %	1995	9/98	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
Caesar 2 Gold Edition	Aufbauspiel	79 %	1995	9/98	Sierra (Comp.)	50 Mark	(06103) 99 40 40
Carmageddon	Actionspiel	68 %	1997	9/98	GT Replay	30 Mark	(0180) 25 43 93
Civilization 2	Strategie	90 %	1996	8/98	Megapak 9 (Comp.)	80 Mark	(0130) 81 76 58
Civilization 2	Strategie	90 %	1996	8/98	Total Heaven (Comp.)	90 Mark	(06103) 33 44 44
Civilization 2	Strategie	90 %	1996	8/98	Best of Strategy (Comp.)	90 Mark	(0180) 525 25 65
Dark Colony	Echtzeit-Strategie	71 %	1997	11/97	Ultimate Strategy Archives (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
Dark Earth	Adventure	78 %	1997	10/97	Microprose Powerplus	30 Mark	(0180) 525 25 65
Earthworm Jim 2	Jump-and-run	-	1996	-	Silver Games (Comp.)	40 Mark	(0621) 480 50
Ecstatica 2	Action-Adventure	70 %	1997	-	Psygnosis NEON	30 Mark	(01805) 21 44 33
Flying Corps	Flugsimulation	74 %	1997	12/97	GT Replay	30 Mark	(0180) 25 43 93
Formel 1	Rennspiel	71 %	1997	9/98	Psygnosis NEON	40 Mark	(01805) 21 44 33
Gene Machine	Adventure	-	1996	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
Heavy Gear	Mechspiel	83 %	1997	1/98	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 50
Imperialismus	Strategie	79 %	1997	10/97	Mindscape Cash&Carry	30 Mark	(0208) 99 24 114
Jagged Alliance – Deadly Games	Taktikspiel	-	1996	-	Ultimate Strategy Archives (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
Jetfighter 3	Flugsimulation	68 %	1997	-	Funsoft Classic	40 Mark	(02131) 96 51 11
Monster Trucks	Rennspiel	46 %	1997	-	Psygnosis NEON	30 Mark	(01805) 21 44 33
Panzer General 3D	Taktikspiel	82 %	1997	12/97	Mindscape Cash&Carry	30 Mark	(0208) 99 24 114
Phantasmagoria	Adventure	-	1995	-	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
Sega Rally Championship	Rennspiel	-	1997	-	3D-Power-Pack (Comp.)	70 Mark	(040) 227 09 61
Stars!	Strategie	-	1997	-	GT Replay	30 Mark	(0180) 25 43 93
Strike Base	Actionspiel	-	1996	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
Terra Nova	Simulation	-	1996	-	Hallo 2 (Comp.)	40 Mark	(02921) 964 60
Terra Nova	Simulation	-	1996	-	Silver Games (Comp.)	40 Mark	(0621) 480 50
Timeshock	Flipper	82 %	1997	10/97	GT Replay	30 Mark	(0180) 25 43 93
Timeshock	Flipper	82 %	1997	10/97	Megapak 9 (Comp.)	80 Mark	(0130) 81 76 58
Timeshock	Flipper	82 %	1997	10/97	Flipper Mania (Comp.)	60 Mark	(0130) 81 76 58
Virtua Fighter 2	Prügelspiel	81 %	1997	11/97	3D-Power-Pack (Comp.)	70 Mark	(040) 227 09 61
Wipeout 2097	Actionspiel	-	1997	-	Psygnosis NEON	30 Mark	(01805) 21 44 33
World Wide Soccer	Fußballspiel	83 %	1997	10/97	3D-Power-Pack (Comp.)	70 Mark	(040) 227 09 61
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	77 %	1997	12/97	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 50

Sid Meier

Der schüchterne Spiele-Guru trägt seinen Titel »Vater der globalen Strategie« zu Recht. Doch Sid Meier steckt auch hinter ganz anderen Spielehits.

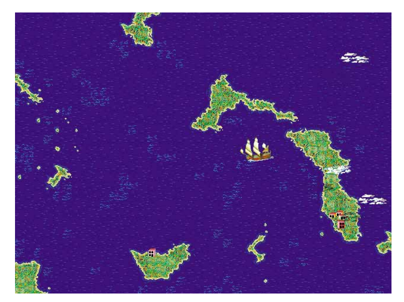


Alter: *44*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Hunt Valley, USA*
Beruf: *Spieledesigner und -produzent*
Ausbildung: *Universitätsabschluß in Computerprogrammierung*
Motto: *Make it fun first*

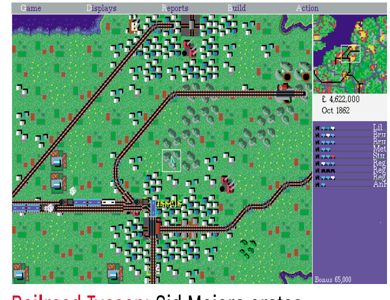
Historie

Wann	Was gemacht?
1982	F-15 Strike Eagle, gründet Microprose
1986	Silent Service
1987	Pirates
1988	F-19 Stealth Fighter
1990	Railroad Tycoon
1991	Civilization
1995	Civilization 2
1996	Mitbegründer von Firaxis
1997	Gettysburg

Die Meilensteine des Sid Meier



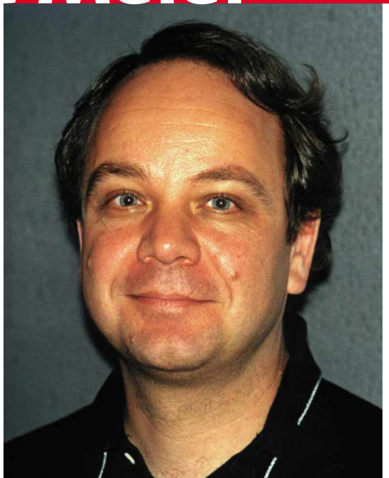
Pirates Gold: Als Piratenkapitän ging's in die Karibik, wo wir Segelschiffe versenkten, Städte überfielen und Schätze suchten.



Railroad Tycoon: Sid Meiers erstes globales Strategiespiel setzte Eisenbahnfreunde und Aufbaufans unter Dampf.



Civilization: Die strategische Zeitreise durch sechs Jahrtausende wurde nur durch den Nachfolger Civilization 2 übertroffen.



10 Fragen zu Inselspielen und Kühlschränken

Dein erstes Computerspiel?
Space Invaders.
Drei Spiele für die einsame Insel?
StarCraft, Sim City, Freecell.
Du wartest momentan auf...
Diablo 2 und StarCraft: Brood War.
Größte Spiele-Enttäuschung?
3D-Actionspiele sind mir viel zu brutal.
Deine beste Entscheidung?
Computerspiele zu schreiben.

Dein schönster Tag war... der, an dem mein Sohn Ryan geboren wurde.
Deine Lieblings-Web-Seite?
www.washingtonpost.com
Dein Non-Computer-Hobby:
Klavierspielen, Musik von Bach hören.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Pianist.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
Eistee-Packungen und ein paar Möhren.

»Ich habe meine Kindheitsträume verwirklicht«

Sid Meier verrät, woher er seine genialen Ideen hat und erzählt von Bilderbüchern, Dampfloks und Multiplayer-Welten. Und wie man in Civilization jede Partie gewinnt.

GameStar: Sid, wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?

Sid Meier: Nach dem Studium habe ich für eine Firma gearbeitet, die Lernprogramme und Software für Registrierkassen entwickelt. Daß diese Aufgaben nicht gerade prickelnd sind, kann man sich vorstellen. Also habe ich nebenher Spiele programmiert und schließlich Microprose mitbegründet.

GameStar: Wann fällt dir eine neue Spielidee ein? Beim Klavierspielen?

Sid Meier: Nein, ich hatte bereits als kleines Kind konkrete Vorstellungen, wie ein Spiel auszusehen hat. Pirates und Railroad Tycoon sind zum Beispiel entstanden, weil ich Piratenfilme und schnaufende Eisenbahnen schon immer sehr aufregend fand.

GameStar: In Gettysburg und Railroad Tycoon mußtest du mit historischen Fakten jonglieren. Woher hast Du all die Daten und kleinen Details?

Sid Meier: Es gibt wunderschöne Bilderbücher über die ersten Dampfloks oder den Amerikanischen Bürgerkrieg. Daraus habe ich den »Look« für meine Spiele, zum Beispiel die qualmenden Lokomotiven. Die historischen Fakten entnehme ich Büchern, die viel detaillierter sind – und sehr viel dicker.

GameStar: Momentan entstehen Fortsetzungen deiner Spiele-Meilensteine Civilization 2 und Railroad Tycoon. Tut es nicht weh, das mitzuerleben?

Sid Meier: Nein, ich freue mich sogar, daß meine Ideen auch heute noch aktuell sind. Wenn ich ein Spiel fertiggestellt habe, schließe ich mit dem Projekt völlig ab und beginne mit dem nächsten. Ärgerlich wäre es nur, wenn meine »Nachfolger« Dinge einbauen würden, die ich nicht verwirklichen durfte oder konnte – doch das war bisher zum Glück noch nicht der Fall.

GameStar: Welches war der größte Bug, den du je übersehen hast?

Sid Meier: In Civilization ließ sich jede Partie gewinnen, indem man schnell Unmengen von Städten gründete. Dann bekam man nämlich enorme Ressourcen und hat die Konkurrenz mühelos überholt. Auf die Idee ist während der Testzeit leider niemand gekommen.

»Globale Strategiespiele müssen viel einfacher werden.«

GameStar: Welche Phase der Spielentwicklung magst du am meisten?

Sid Meier: Die allererste, wenn wir Ideen zusammentragen und überlegen, was wir alles einbauen wollen. Die Schlußphase mit dem Feintuning gefällt mir hingegen überhaupt nicht – dann läuft das Spiel bereits, und jede noch so winzige Änderung kann dann gleich verheerende Folgen haben.

GameStar: Was wäre dein absolutes Spiele-Traumprojekt?

Sid Meier: Ein globales Strategiespiel, an dem Hunderte von Teilnehmern mitmachen können.

GameStar: Glaubst Du, daß globale, rundenbasierte Strategiespiele gegen Echtzeit-Titel noch Chancen haben?

Sid Meier: Ja, wenn die globalen Spiele einfacher, intuitiver werden. Schließlich will ich mich nicht mit tonnenweise Untermenüs herumplagen. Und Mehrspielerpartien müssen schneller ablaufen, indem die Teilnehmer gleichzeitig ziehen dürfen. Außerdem bieten globale Strategiespiele viel mehr Möglichkeiten, wie Diplomatie, Handel und Forschung, die bei Echtzeit-Titeln einfach viel zu kurz kommen. MD



Sid Meier, wie er sich selber sieht: Als stolzer Vater von Sohnemann Ryan. Ähnlichkeiten mit Charlie Brown sind rein zufällig.

CD-Inhalt 10/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »START_31.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Vollversion plus Demos, Videos und tonnenweise Treiber...

...sorgen zum Jubiläum für gleich zwei GameStar-CDs: Auf der ersten finden Sie die Vollversion des Kultspiels X-COM: Terror from the Deep und 16 Top-Demos, davon zwei exklusiv: Urban Assault, deutsche 3D-Strategie aus dem Hause Microsoft, und Dynasty General, neuester Strategiehit von SSI, für den wir ein weltexklusives 6-Runden-Szenario direkt von den Programmierern organisieren konnten. Auf der Bonus-CD finden Sie unsere Videos, wie The Making of GameStar TV, Civilization: Call To Power und Diablo 2, sowie Specials zu Drakan und aktuellen Rennspielen. Dazu gibt es neue Treiber für Grafik- und Soundkarten, Patches, Shareware sowie Leserprogramme und exklusiv einen Might & Magic 6-Atlas.

CD 1

Vollversion

X-COM: Terror from the Deep	\Install.exe
Patch zu X-COM: Terror from the Deep	\Patch*.*
Handbuch zu X-COM: Terror from the Deep	\Handbuch\xcom.pdf

Demos

Dynasty General	\Demos\Dyn\Setup.exe
Dynasty General 6-Runden-Upgrade	\Demos\Dyn\install.bat
Urban Assault	\Demos\Urban\Msuademo.exe
Baldurs Gate (selbstablaufend)	\Demos\Baldur\Baldur.exe
Echelon	\Demos\echelon\Setup.exe
European Air War	\Demos\Eaw\Setup.exe
Grand Prix 500ccm (GameStar-Edition)	\Demos\Gp500cc\Setup.exe
Jetfighter Full Burn	\Demos\Jffb\Setup.exe
Johnny Herbert´s GP 1998	\Demos\Johnny\Setup.exe
Lode Runner 2	\Demos\Lr2\Setup.exe
MAX 2	\Demos\Max2\Max2demo.exe
MS Baseball 3D	\Demos\Baseball\Baseball.exe
Recoil	\Demos\Recoil\Setup.exe
Rage of Mages	\Demos\Rom\Romdemo.exe
Small Soldiers: Squad Commander	\Demos\Small\Netdemo\Ssoldier.exe
Starsiege (neue Demo)	\Demos\Stars\Starsieg.exe
Tribal Rage	\Demos\Tribal\Setup.exe

Programme

1&1 T-Online Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
Acrobat Reader	\Handbuch\Acrobat\Win95\Ar32d30.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
Software-Bremse	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Tips & Tricks Gesamt-Index	\Diverses\Ttindex\Ttindex.pdf

Bonus-CD

Videos

The Making of GameStar TV	\Videos\Gstv13.mpg
Civilization: Call To Power	\Videos\civi.mpg
Diablo 2	\Videos\Diablo2.exe
Heavy Gear 2	\Videos\Heavy.mpg
Max Payne	\Videos\Maxpayne.mpg

Video-Specials:

Special: Drakan	\Videos\Drakan.mpg
Special: Rennspiele	\Videos\Rennen.mpg
StarCraft: Brood War	\Videos\Starex.exe

Grafikkartentreiber

ATI Rage Pro	\Treiber\Ati\Ragepro\W82411en.exe
Creative Labs 3D Blaster PCI Win 98	\Treiber\Creative\Gblaster\Setup.exe
Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme	\Treiber\Creative\Gblaster\Setup.exe
Diamond Fire GL 1000 Pro	\Treiber\Diamond\Firegl\W951kp5f.exe
Diamond Monster 3D	\Treiber\Diamond\Monster*.*
Diamond Monster 3D 2	\Treiber\Diamond\Monster2*.*
Diamond Stealth 2 S220	\Treiber\Diamond\W95s2205.exe
Diamond Stealth 2 G460	\Treiber\Diamond\W95s4641.exe
Diamond Viper V330 AGP	\Treiber\Diamond\V330agp\Install.exe
Diamond Viper V330 PCI	\Treiber\Diamond\V330pci\Install.exe
Elsa Victory Erazor	\Treiber\Elsa\Erazor*.*
Elsa Victory 3D	\Treiber\Elsa\Victor3d*.*
Elsa Victory 3Dx	\Treiber\Elsa\Victr3dx*.*
Elsa Winner 2000 Office Windows 95	\Treiber\Elsa\Winner95*.*
Elsa Winner 2000 Office Windows 98	\Treiber\Elsa\Winner98*.*
Guillemot Maxi Gamer 3D	\Treiber\Guillemo\Maxigam*.*
Guillemot Maxi Gamer 3D 2	Treiber\Guillemo\Maxigam2*.*
Guillemot Maxi Graphics 128 AGP	\Treiber\Guillemo\Maxigrpa*.*
Guillemot Maxi Graphics 128 PCI	\Treiber\Guillemo\Maxigrpp*.*
Hercules Dynamite 3D/GL	\Treiber\Hercules\Dynamite\ D3glw106.exe
Hercules Stingray 128/3D	\Treiber\Hercules\Stingray\Disk1\Setup.exe
Hercules Terminator 2x/i	\Treiber\Hercules\Terminat\Disk1\Setup.exe
Hercules Thriller 3D	\Treiber\Hercules\Thriller\Th3dw085.exe
Jazz Outlaw 3D	\Treiber\Jazz\Outlaw*.*
Matrox m3D	\Treiber\Matrox\M3D\Setup.exe
Matrox Mystique	\Treiber\Matrox\Unified\Setup.exe
Matrox Mystique 220	\Treiber\Matrox\Unified\Setup.exe
Matrox Millennium	\Treiber\Matrox\Unified\Setup.exe
Matrox Millennium II	\Treiber\Matrox\Unified\Setup.exe
Matrox Millennium AGP	\Treiber\Matrox\Unified\Setup.exe
Matrox Millennium G200	\Treiber\Matrox\Unified\Setup.exe
Matrox Productiva G100	\Treiber\Matrox\Unified\Setup.exe
Miro Crystal VRX	\Treiber\Miro\Crystal*.*
Miro HiScore 3D	\Treiber\Miro\Hiscore\Setup.exe
Miro HiScore 3D 2	\Treiber\Miro\Hiscore\Setup.exe
Miro Magic Premium	\Treiber\Miro\Magic\Setup.exe
Number Nine Revolution 3D	\Treiber\Number9\Revoluti\Setup.exe
STB Blackmagic 3D	\Treiber\Stb\Blackmag*.*
STB Nitro	\Treiber\Stb\Nitro*.*
STB Velocity 128	\Treiber\Stb\Velocity*.*
Videologic Apocalypse 3D	\Treiber\Videolog\Apo3d*.*
Videologic Apocalypse 3Dx	\Treiber\Videolog\Apo3dx*.*
Videologic Apocalypse 5D	\Treiber\Videolog\Apo5d*.*
Videologic Grafix Star 550	\Treiber\Videolog\gstar550*.*

Soundkartentreiber

Creative Labs Soundblaster 16	\Treiber\Creative\Sblaster\Upddrv95.exe
Creative Labs Soundblaster 32	\Treiber\Creative\Sblaster\Upddrv95.exe
Creative Labs Soundblaster AWE 64	\Treiber\Creative\Sblaster\Upddrv95.exe
Ensoniq Audio PCI	\Treiber\Ensoniq\Audiopci\Apiwiz95.exe
Ensoniq Soundscape Elite	\Treiber\Ensoniq\Soundsca\Ssiwiz95.exe
Ensoniq Soundscape Vivo	\Treiber\Ensoniq\Soundsca\Ssiwiz95.exe
Guillemot Maxi Sound 64	\Treiber\Guillemo\Maxi64\Install.exe
Guillemot Maxi Sound 64 Home Studio	\Treiber\Guillemo\Maxi64hs\Install.exe
Terratec EWS 64 L	\Treiber\Terratec\Ews64xl*.*
Terratec EWS 64 S	\Treiber\Terratec\Ews64s*.*
Terratec EWS 64 XL	\Treiber\Terratec\Ews64xl*.*
Terratec Maestro 16/96	\Treiber\Terratec\Maestr16*.*
Terratec Maestro 32/96	\Treiber\Terratec\Maestr32*.*

Patches

Conflict: Freespace V1.03.01	\Patch\Freespac\Setup.exe
Dungeon Keeper IPX-Fix	\Patch\Keeper*.*
Final Fantasy 7 V1.01	\Patch\Ff7*.*
Flying Saucer V1.0786	\Patch\Fs\Fs.exe
Interstate ´76 Gold Patch	\Patch\Intrgold\I76gpatch.exe
Longbow 2 V2.09	\Patch\Longbow2\Lb2209e.exe
Longbow Gold Voodoo	\Patch\Longbowg\Goldfx.exe
Mech Commander V1.8	\Patch\Mech\Mechde18.exe
Panzer Commander V1.1 (1)	\Patch\Panzerco\1\Panzer11.exe
Panzer Commander V1.1 (2)	\Patch\Panzerco\2*.*
Red Baron 2 V1.05	\Patch\Redbaron\Red2_15.exe
Specops Voodoo 2	\Patch\Specops\Specops_.exe
Stratosphere Mission Fix	\Patch\Strato*.*
Total Annihilation V3.1	\Patch\Totalani\Total_31.exe
Unreal V2.09 Beta	\Patch\Unreal*.*
Unreal Editor Fix	\Patch\Unreal\Editor\Setup.exe

Levels

FORSAKEN

Smalls, Tworooms Level	\Diverses\Levels\Forsaken\1*.*
Astro Level	\Diverses\Levels\Forsaken\2*.*

MECH COMMANDER

Multiplayer Karten	\Diverses\Levels\Map\Mechmaps.exe
Mad Cat Patch	\Diverses\Levels\Mad\Mechmadc.exe

STARCRAFT

Leserlevels	\Diverses\Levels\Starcraft*.*
Leserkampagnen	\Diverses\Levels\Starcraft\Campaign*.*

TOTAL ANNIHILATION MULTIPLAYER KARTEN

Comet Catcher	\Diverses\Levels\Totalani\Cometctr.exe
Plains & Passes	\Diverses\Levels\Totalani\Taplnspa.exe
Metal Islands	\Diverses\Levels\Totalani\Metalisl.exe
Mounds of Mars	\Diverses\Levels\Totalani\Mndsmars.exe

Programme

Exklusiv: Might & Magic 6: Atlas	\Diverses\Mm6atlas\Atlas.htm
Primus Online	\Diverses\Primus\Setup.exe
GameStar Leserumfrage	\Diverses\Report\Setup.exe
3D Control Center	\Diverses\3dcc*.*
ACD See 32	\Diverses\Acdsee\Acdsee3223.exe
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
Air Hockey	\Diverses\Air\Airhocky.exe
Ancient Conquest	\Diverses\Ancient\Ancient.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
DirectX 6 für Windows 95	\Diverses\Dx6ger\Dx6ger.exe
DirectX 6 für Windows 98	\Diverses\Dx6ger\Dx6core.exe
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
GameStar-Website	\Diverses\Website\Index.html
Getright 3.2	\Diverses\Getright\Getrt320.exe
Hypersnap	\Diverses\Hyper313\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\Setup.exe
Kuba	\Diverses\Kuba\Kubademo.exe
Marbles 3Dfx	\Diverses\Marbles\Marbles.exe
MS Game Controller Software	\Diverses\Msgame\Msgame30.exe
MS Powertoys für Windows 95	\Diverses\Mspower*.*
Netscape Communicator 4.5	\Diverses\Netscape\Cd32e45.exe
Paint Shop Pro 5.0	\Diverses\Paint\Win95\Psp50\Psp50ev.exe
Robosaurus vs. The Space Bastards	\Diverses\Spacebas\Setup.exe
SECK	\Diverses\Seck\Setup.exe
X-Theme Manager	\Diverses\Desktop\Setup.exe

10/98

Vollversion
X-COM
Terror from the Deep

Zu unserem Jubiläum haben wir einen Strategie-Hit als Vollversion für Sie ergattert: In X-COM stellen Sie Elitetrupps zusammen, bekämpfen furchterregende Aliens, betreiben Basisbau sowie Waffenforschung – und retten so die Erde.



Ihre Kämpfer gehen rundenweise gegen die Aliens vor. Die Zahl der augenblicklich sichtbaren Gegner wird rechts unten eingeblendet.

Taktische Tiefe im wahrsten Sinne des Wortes: X-COM gehört noch immer zu den spannendsten rundenbasierten Strategiespielen. Zu unserem Jubiläumsheft konnten wir für Sie den Taktikklassiker als Vollversion an Land ziehen. Terror from the Deep versetzt das bewährte Spielprinzip des legendären Vorgängers UFO in eine stimmungsvolle Unterwasser-Umgebung.

Monster aus dem Meer

Die fiesen außerirdischen Invasoren aus UFO haben seinerzeit zwar eine verheerende Niederlage erlitten, weckten aber in letzter Sekunde ihre noch gefährlicheren Verwandten. Die Untersee-Unholde begannen ihre Reanimation, 30 Jahre später machen unheimliche U-Boote die Weltmeere unsicher. Wieder schwebt die Erde in höchster Gefahr, Sie sind die letzte Rettung.

Als Chef der Eliteorganisation X-COM sind Sie zuständig für den Bau neuer Ozean-Stützpunkte, die Bekämpfung feindlicher U-Boote, Forschung und Basismanagement. Sie müssen Ihre Kämpfer ausrüsten, rundenbasierte Unterwasser-Einsätze bestehen und dabei immer die Finanzen im Auge behalten. Achten Sie auch darauf, auf der ganzen Welt aktiv zu sein: Manche Länder schließen leichtsinnig einen Separatfrieden mit den Invasoren, falls Sie ihnen die Alien-U-Boote nicht vom Leibe halten.

Installation

Klicken Sie im CD-Menü nacheinander auf »Vollversion«, »X-COM: Terror from the Deep« und »Installation«. Danach gelangen Sie ins Installationsmenü: Klicken Sie auf »Install Game«. Im nächsten Screen wählen Sie das Installations-Verzeichnis. Wenn Sie keine Änderungen vornehmen, wird »C:\MPS\TFTD« verwendet.

Soundkarte

Nun werden Ihre Soundkarten-Einstellungen abgefragt. Sie können diese überprüfen, indem Sie in der Windows-Systemsteuerung unter »System« den Reiter »Geräte-Manager« anklicken. Dort wählen Sie dann unter »Audio, Video und Game-Controller« Ihre Soundkarte an (Doppelklick). Unter dem Reiter »Ressourcen« sehen Sie Ihre Einstellungen. Im Zweifelsfall geben Sie als Soundkarte »Soundblaster Pro« an und übernehmen die vorgeschlagenen Einstellungen. Als Musik-Karte wählen Sie entsprechend »Soundblaster FM«.

Daraufhin landen Sie wieder im Installationsmenü. Klicken Sie nun auf »Exit Program« und danach auf »OK«. Das Spiel ist jetzt fertig installiert. Sie starten es, indem Sie im Verzeichnis »C:\MPS« (oder dem von Ihnen gewählten) auf die Datei »Terror.bat« doppelklicken. Achtung: Die CD muß sich im Laufwerk befinden.

Patch

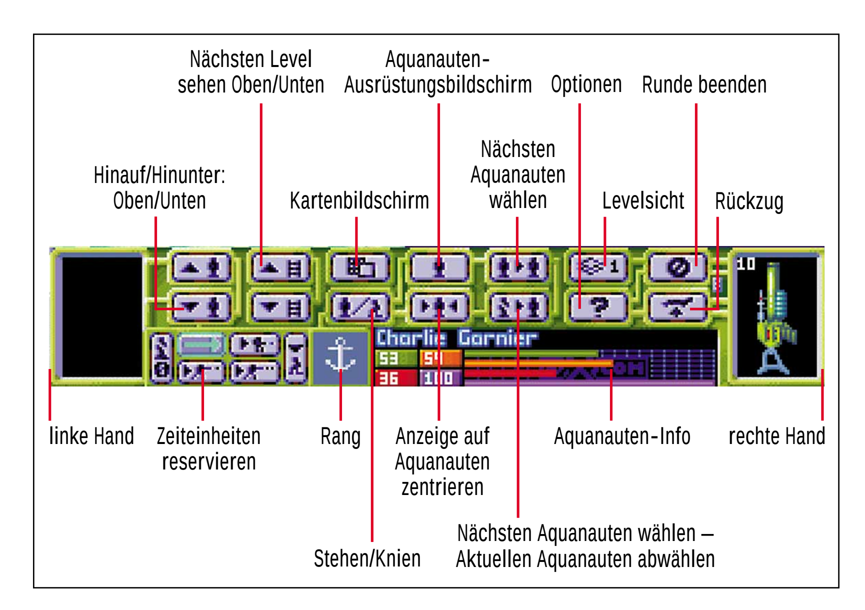
Im CD-Menü »Vollversion« finden Sie einen Patch, der kleinere Bugs beseitigt. Installieren Sie ihn mit dem »Kopieren«-Button, aber erst, wenn die Installation von X-COM (inklusive Soundkarten-Konfiguration) beendet ist. Sie müssen das Verzeichnis angeben, in das Sie die Vollversion installiert haben. Nach der Installation erscheint ein DOS-Fenster, das Sie einfach schließen.

Software-Bremse

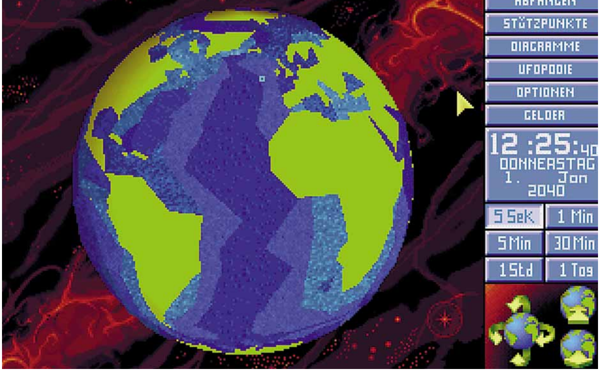
Falls Sie einen schnellen Rechner besitzen, läuft X-COM: Terror from the Deep bei Ihnen möglicherweise zu schnell. Für diesen Fall haben wir ebenfalls unter »Vollversion« die »Software-Bremse« beigepackt. Das kleine Programm, das problemlos im Hintergrund läuft, rufen Sie mit dem »Start«-Button auf. Experimentieren Sie mit den Einstellungen, bis Sie die optimale für Ihr System gefunden haben.

Starthilfe

Nach dem Starten des Spiels empfängt Sie im ersten Bildschirm (nach Auswahl Ihrer Landessprache und des Schwierigkeitsgrades) ein freundliches Bild von Mutter Erde. Sie werden nun gefragt, wo Sie Ihre Basis errichten wollen. Wählen Sie einen (Unterwasser-)Standort vor der Küste Frankreichs. Die Nationen Europas sind neben den USA Ihre potentesten Geldgeber und verdienen den Schutz, den die Nähe Ihrer Niederlassung bietet. Später können Sie bis zu fünf weitere Basen bauen. Ihre Start-Station ist von Beginn an mit allem ausgerüstet, was Sie für die ersten Kämpfe benötigen: Labors



mit Wissenschaftlern, zwei Kampf- und ein Transport-U-Boot sowie acht tapfere Soldaten. Über den Button »Stützpunkte« am rechten Bildschirmrand kommen Sie ins Verwaltungsmenü. Dort können Sie alle Basis-Informationen abrufen, neue Module bauen, Leute rekrutieren, Ausrüstung kaufen und die Forschung anleiern. Über das Feld »Geologie« kommen Sie zurück in den Hauptschirm. Stellen Sie nun unten rechts die Zeit schneller, und warten Sie, bis Ihr Radar das erste U-Boot erfaßt. Jetzt klicken Sie auf »Abfangen« und wählen die Barracuda-1. Schicken Sie das Schiff per Mausklick auf das gegnerische Unterseevehikel. Sobald Ihr Abfangjäger den Feind gestellt hat, werden Sie nach dem Kampfmodus gefragt. Wählen Sie den »Standardangriff«. Nach dem Scharmützel kehrt Ihr siegreiches Boot automatisch zur Basis zurück. An der Abschußstelle leuchtet danach eine Markierung. Klicken Sie erneut auf »Abfangen«, und schicken Sie die Triton-1 (mit einer Ladung Soldaten) zum Alien-Wrack. Nun lernen Sie die größte Stärke des Spiels kennen: eine der spannenden, rundenbasierten Unterwasser-Missionen.



Die strategische Hauptkarte ist der Ausgangspunkt aller Ihrer Aktivitäten. Rechts unten können Sie die Weltkugel bewegen und die Spielzeit beschleunigen oder verlangsamen.

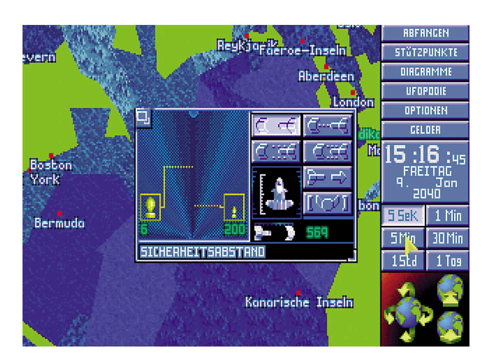
Zug um Zug

Nachdem Sie Ihre Soldaten mit Waffen, Munition und anderem Equipment (aus den Bordbeständen) ausgestattet haben, kann es losgehen. Sie steuern Ihre Männer einzeln, wobei jeder ein gewisses Limit an Zeitpunkten hat. Jede Aktion (Laufen, Schießen, Hinknien) kostet Zeit. Sobald alle Kämpfer ihre Punkte verbraucht haben, ist die Runde vorbei. Sie dürfen sie allerdings auch schon vorher beenden. Anschließend zieht der Computer (verdeckt) die Aliens, danach sind Ihre Leute mit aufgefüllten Zeitkonten wieder dran. Ratsam ist es, in der eigenen Runde nicht alle Punkte zu verbrauchen, sondern einige für automatisches Gegenfeuer zu reservieren: Dann schießen Ihre Kämpfer selbständig, falls Aliens in ihr Blickfeld laufen. Die taktischen Karten sind in vier Höhenstufen eingeteilt, die Sie einzeln durchschalten können. Denken Sie daran, daß die außerirdischen Fieslinge auch auf einem Dach lauern könnten. Erst wenn alle Außerirdischen getötet oder gefangen wurden, endet der Einsatz.

Befehlen Sie dann im Basismenü Ihren Wissenschaftlern, die eventuell gefundenen Artefakte zu untersuchen. Durch die Analyse von Waffen, Bauteilen und Alien-Kadavern erfahren Sie nach und nach mehr über die Invasoren, und wie man sie bekämpft. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Retten der Erde! GUN

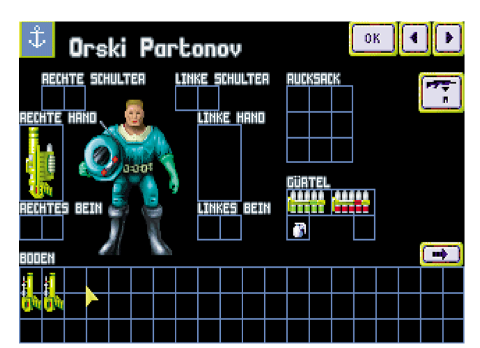
Das Handbuch

Zum Handbuch auf CD führen Klicks auf »Vollversion«, »X-COM: Terror from the Deep« und »Handbuch«. Falls Sie den Adobe Acrobat Reader bereits installiert haben, erscheint die Anleitung sofort. Ansonsten installieren Sie bitte zuerst den Reader. Sie finden auch ihn im Menü »Vollversion«. Bei Problemen können Sie das Handbuch auch direkt aufrufen: Öffnen Sie nach dem Start des Acrobat Readers im CD-Verzeichnis \HANDBUCH die Datei XCOM.PDF. Zum Durchlesen empfehlen wir, im Acrobat-Menü »Anzeige« den Punkt »Fensterbreite« anzuwählen.



Der U-Boot-Kampfbildschirm ist einfach, aber effektiv. Jeder der sechs Buttons steht für eine Vorgehensweise. Wählen sie anfangs den »Standard-Angriff«.

In der praktischen Ufopädie erhalten Sie wichtige Informationen über alle Waffen, Fahrzeuge, U-Boote und die verschiedenen Alien-Rassen.



Vor jeder Mission rüsten Sie Ihre Leute aus. Allerdings sinken deren Aktionspunkte, falls sie zu schwer mit Waffen und Munition bepackt werden.

Exklusivdemos

Dynasty General

Taktikspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 47 MByte

Der sechste Teil der »General«-Serie von Mindscape/SSI sorgt für Taktikschlachten im großen Stil. Exklusiv bei uns können Sie in dieser Demo Städte entlang der transsibirischen Eisenbahn unter Ihre Kontrolle bringen. Sie haben allerdings nur zwei Runden Zeit. Wenn Sie das weltexklusive Upgrade installieren, das wir direkt von den Programmierern erhalten haben, stehen Ihnen sogar sechs Züge zur Verfügung.



Die Städte entlang der Transsibirischen sind hart umkämpft.

Köpfchen gefragt

Im Zwei-Runden-Szenario beginnen Sie mit relativ starken Truppen an drei Schauplätzen gleichzeitig. Das Missionsziel besteht darin, die drei an der Eisenbahnlinie gelegenen Städte zu besetzen. In der Mitte befindet sich Ihr stärkster Truppenteil, der mit zwei mobilen Artilleriegeschützen, Panzern, Luftabwehr, Infanterie und einem Kampfhubschrauber ausgerüstet ist. Sobald Sie per Mausklick eine einzelne Einheit ausgewählt haben, wird mit einem dunkel gefärbten Gebiet ihr Bewegungsradius angezeigt. Bringen Sie den Cursor über ein mögliches Ziel, erscheint ein Fadenkreuz mit Angaben über den potentiellen Ausgang des Angriffs. Grundsätzlich gilt, daß Sie pro Zug jeden Truppenteil einmal bewegen und angreifen lassen können. Achten Sie vor allem auf die Feuerreichweiten. Das 6-Runden-Upgrade setzt voraus, daß Sie zuvor die Demo im vorgegebenen Pfad auf der Festplatte C installiert haben. Beachten Sie, daß Sie auf keinen Fall den »Next Unit«-Button benutzen und bei jedem Zug als erstes eine Einheit anwählen, um Abstürze zu vermeiden. Das Missionsziel ist das gleiche, doch müssen Sie jetzt die gegnerischen Einheiten gezielt vernichten.

linke Maustaste	Einheit auswählen
rechte Maustaste	Einheiteninformation
↑ ← ↓ →	Karte scrollen
M	Luftangriff
R	Einheit kaufen
S	strategische Karte
X	Zug zurück
ALT R	Verluste ersetzen
ALT S	Munition auffüllen
ALT E	Lufttransport

Urban Assault

3D-Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 27 MByte

Futuristische Städte dienen bei Terratools 3D-Strategie als Schauplatz der Kämpfe zwischen vier Rassen. Allen GameStar-Lesern stehen in unserer Exklusivdemo mit einer Partei drei Trainingsmissionen, dazu eine Minikampagne und zwei Multiplayerkarten zur Verfügung. Erstere machen Sie mit der Steuerung und den Spielmodi vertraut. Per Tastaturkommando und Mausklick erzeugen sie Ihre Einheiten, die sich selbständig auf den Weg zum nächsten Ziel machen. In zuschaltbaren Übersichten für Karte und Einheiten können Sie Gruppen auf feindliche Ziele ansetzen. Das urbane Schlachtfeld ist in Sektoren unterteilt, deren Eroberung wertvolle Energie einbringt.

Selbst ist der Mann

Die eigentliche Action beginnt, wenn Sie eins der eigenen Fahrzeuge selbst übernehmen. Sie steuern als Gruppenführer solange einen Panzer oder Hubschrauber bis das Vehikel zerstört wird, Sie umsteigen oder die Mission erfüllt ist. Die von Ihnen gesteuerte Einheit erhält einen +10 Bonus, so daß es sich lohnt, selbst ins Geschehen einzugreifen. Bei all der Ballerei müssen Sie jedoch aufpassen, daß Ihre Basis nicht unter Beschuß gerät. Eine Computerstimme informiert Sie über alle Geschehnisse, was in den Multiplayerspielen mit bis zu vier Mitstreitern via LAN oder Modem sehr hilft.



Der Blick aus der eigenen Basis mit eingeblendeter Karte: Die ersten Einheiten sind schon kampfbereit.

C	Einheiten erschaffen
J	Einheit übernehmen
↑ ← ↓ →	Bewegung
Z/A	Waffe hoch/runter
(Leertaste)	Feuer
S	Gruppenübersicht an/aus
1 bis 5	Angriffsmodi
M	Karte an/aus
F1	Hilfe
F4	Sprung zur Basis
P	Pause

Demos

▶ Baldur's Gate (selbstablaufend)

Rollenspiel	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 53 MByte

Das neue Vorzeige-Rollenspiel aus den Forgotten Realms präsentiert sich eindrucksvoll in dieser selbstlaufenden Demo. Sie können das Intro sowie erste Kampfsequenzen, Unterhaltungen und Örtlichkeiten in Augenschein nehmen.

▶ Echelon

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 1 MByte

Drei Parteien streiten in klassischer Echtzeit-Strategie-Manier um die Herrschaft. Ressourcen müssen abgebaut werden, um Einheiten rekrutieren und Gebäude errichten zu können. Forschung bringt wertvolle Neuerungen, doch entschieden wird der Kampf auf dem Schlachtfeld. Per Mausklick und Rahmen aktivieren Sie Ihre Einheiten, mit denen Sie zu Beginn vor allem nach Rohstoffquellen suchen sollten.

Linke Maustaste .... Einheit auswählen
Linksklick auf Gegner .... Feind angreifen
Rechte Maustaste .... Auswahl aufheben
CTRL 1 bis 9 .... Gruppen zuweisen
1 bis 9 .... Gruppe aktivieren

▶ European Air War

Flugsimulation	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 21 MByte

Dank dieser Demo von Microprose können Sie in der historischen Flugsimulation European Air War je eine Jagdflieger-Mission in einer P-51D Mustang und einer Focke-Wulf 190A-8 aus dem Jahre 1940 absolvieren. Einmal müssen Sie die eigenen Bomber vor einer feindlichen Luftattacke schützen, beim anderen Auftrag übernehmen Sie die Rolle des Angreifers. Da der Einsatz schon in der Luft beginnt, sollten Sie möglichst schnell den nächsten Gegner ins Visier nehmen und ihn mit der Padlocksicht im Auge behalten.

European Air War



Im Cockpit der P-51D Mustang von 1940 heißt es Überblick bewahren.

↑ .... Nase hoch
↓ .... Runter
← .... Links
→ .... Rechts
1 bis 0 .... Schub von 10% bis 100%
T .... nächsten Feind anvisieren
[Leertaste] .... Feuer
Y .... alle Geschütze auswählen
F8 .... virtuelles Cockpit

▶ Grand Prix 500ccm GameStar Edition

Rennspiel	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 97 MByte

In der zweiten Demo zur Königsklasse des Motorrad-Rennsports wählen Sie wieder einen der 25 Original-Fahrer der 125er-Klasse aus. Steigen Sie entweder auf eine Aprilla, Yamaha oder Honda, und Sie dürfen diesmal gar fünf Runden lang über den anspruchsvollen Nürburgring rasen. Gleich am Start werden Sie sehen, daß auch GameStar bei der Bandenwerbung vertreten ist – ein Gag der Designer. Das Fahrverhalten Ihrer Maschine und das Ihrer Gegner läßt sich durch Schwierigkeitsgrad, Realismus und Fahrhilfen anpassen.

↑ .... Hochschalten
↓ .... Runterschalten
← .... Links
→ .... Rechts
A .... Gas geben
X .... Bremsen

▶ Jetfighter Fullburn

Flugsimulation	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 42 MByte

Der Einsatz in einem modernen Kampfjet der US-Luftwaffe beschert Ihnen einen Dogfight mit Feindmaschinen russischer Bauart. Zum Abheben müssen Sie zunächst Schub geben, ehe Sie den Flieger nach oben ziehen können. Nun fahren Sie das Fahrwerk ein und suchen das nächste Ziel, das sich in einiger Entfernung befindet und erst beim Näherkommen identifiziert wird. Achtung: Beigefügt ist ein Patch, den Sie unbedingt gleich nach der Installation aufrufen müssen, um die Jetfighter-Demo starten zu können.

1 bis 0 .... Triebwerkleistung von 10% bis 100%
↑ .... Nase hoch
↓ .... Runter
← .... Links
→ .... Rechts
T .... Ziel anvisieren
G .... Fahrwerk rein/raus
RETURN .... Rakete abfeuern

Johnny Herbert's GP 1998



Die Sicht des Fahrers beim Grand Prix in Monza.

▶ Johnny Herbert's Grand Prix 1998

Rennspiel	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
	Festpl.: 27 MByte

Sie rasen in dieser Demo jeweils zwei Runden lang gegen zehn CPU-Gegner über die Kurse von Monza und Monte Carlo. Beim ersten Spielstart können Sie nur auf der Strecke von Monza fahren. Um auch in den Genuß der anderen zu kommen, starten Sie die Demo einfach erneut. Sie starten zwar immer aus der letzten Reihe, doch mit den Fahrhilfen wie Schaltautomatik und Ideallinie kommen Sie schnell nach vorne. Achtung: Zur Steuerung benötigen Sie auf jeden Fall Joystick oder Gamepad.

Joystick ...... Links/Rechts, Beschleunigen/Bremsen
F -Tasten .... Fahrhilfen ein/aus
[Leertaste] .... Pause
Ziffernblock 0 .... Blickwinkel ändern

▶ Lode Runner 2

Jump-and-Run	Windows 95
Pentium 120	16 MByte RAM
	Festpl.: 28 MByte

Erinnerungen werden wach: Die Demo zum zweiten Teil des Hüpfspiel-Klassikers präsentiert fünf Levels in isometrischer 3D-Sicht. In jedem ist das gleiche Ziel zu erreichen, nämlich alle herumliegenden Goldstücke einzusammeln. Dann erst wird der Teleporter zum nächsten Level aktiviert. Vom dritten Abschnitt an machen Ihnen unliebsame Mönche das Leben schwer, doch lassen sich die Kuttenträger kurzzeitig ausschalten, indem Sie vor ihnen den Boden auflösen. Sobald ein Gegner hineingefallen ist, können Sie in aller Ruhe über ihn hinwegspazieren.

1 3 7 9 (Ziffernblock) . . .Bewegungsrichtungen
Q . . . . .Feld links oben auflösen
W .Feld rechts oben auflösen
A . . . . .Feld links unten auflösen
S .Feld rechts unten auflösen
Ziffernblock ␣ . . . . .Bombe legen
SHIFT . . . . .vom Seil fallen lassen
ALT \ . . . . .nächster Level
ALT + Pfeiltasten . . . . .im Level umherscrollen



Das Spielfeld von M.A.X. 2 läßt sich stufenlos zoomen.

▶ M.A.X. 2

Strategie	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 40 MByte

Wahlweise in Echtzeit oder auf Rundenbasis wird bei M.A.X. 2 Strategie pur in Form einer Minikampagne geboten. Zu Beginn werden Sie mit der Steuerung, Bau- und Kampffunktionen sowie Vor- und Nachteilen der verfügbaren Einheiten vertraut gemacht. Je nach Informationswunsch blenden Sie sich die benötigten Daten zu Einheiten und Gebäuden in die transparente Karte ein.

Linke Maustaste . . . . .Einheit/Gebäude wählen
Rechte Maustaste . . . . .Auswahl aufheben
CTRL 1 bis 9 . . . . .Gruppen zuweisen
1 bis 9 . . . . .Gruppe aktivieren
↑ ← ↓ → . . . . .Karte scrollen
␣ . . . . .Pause
A . . . . .Angriff
B . . . . .Bau
H . . . . .Bewegen/Stop
I . . . . .Info
L . . . . .Einladen
O . . . . .Rückzug

▶ MS Baseball 3D

Sportspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
3D-Karte	Festpl.: 35 MByte

In Deutschland wird der amerikanische Kultsport immer beliebter. Alle, die schon immer ein Spiel mit den All-Stars aus der MBL bestreiten wollten, können das in dieser Demo tun. Sie agieren je nach Spielzug als Pitcher (Werfer) oder Batter (Schläger) Ihrer Mannschaft. Die Laufarbeit sowie das Fangen übernimmt freundlicherweise der Rechner.

D, E, F, S . .Wurf-/Schlagwahl (wird angezeigt)
D . . . . .Schlagen

▶ Rage Of Mages

Rollenspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 40 MByte

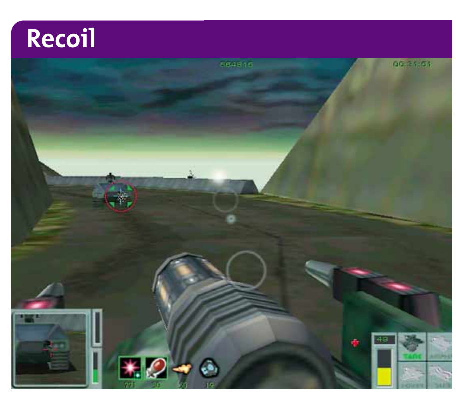
Echte Rollenspiele sind selten geworden. CDV hat nun den Aufstand der Magier angezettelt, mit starken Echtzeitstrategie- Anleihen. In der Demo erkunden Sie mit einem Krieger und einer Zauberin eine Insel. Ihre Recken sind mit Waffen, wie Schwertern oder Lanzen, sowie Zaubern, wie Feuerball und Blitz, ausgestattet. Damit kämpfen sie gegen Monster, Räuber und Tiere. Den Krieger sollten Sie immer vorausschicken und ihn für Fernangriffe mit gefundenen Bögen ausrüsten. Achten Sie auf die Qualität der Waffen und schützen Sie die Zauberin, die sich und ihren Kameraden selbständig heilt. Bei einer Übermacht ergreifen Sie besser die Flucht, denn die Gegner sind Ihren Recken fast ebenbürtig.

Linke Maustaste . . . . .Figur/Objekt auswählen
Linksklick auf Gegner . . . . .Feind angreifen
Rechte Maustaste . . . . .Auswahl aufheben
A . . . . .Angriff
C . . . . .Zaubern
D . . . . .Verteidigen
I . . . . .Inventar auf/zu
T . . . . .Stehenbleiben
TAB . . . . .Statuswerte

▶ Recoil

Actionspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 85 MByte

Bei diesem Actionspiel von Virgin lenken Sie einen futuristischen Panzer durch eine Minikampagne aus vier Abschnitten. »Allein gegen alle« heißt die Devise, wenn Sie sich aufmachen, einen Durchgang zu öffnen, um die dahinter liegende feindliche Basis zu zerstören. Anschließend müssen Raketenstellungen vernichtet und der Weg zum Sammelplatz freigekämpft werden. Zahlreiche Extras, Zusatzwaffen und viele, viele Gegner warten auf Sie. Mit Hilfe des Visiers nehmen Sie alle Ziele (grünes Fadenkreuz) aufs Korn. Vor allem Geschütztürme sollten auf große Distanz bekämpft werden. Vergessen Sie nicht, herumliegende Munition sowie Schild- und Heilpunkte durch Überfahren aufzusammeln. Besitzer einer 3Dfx-Grafikkarte müssen diese vor dem Start im Menüpunkt »Optionen«, »3D-Darstellung« auswählen.



Auf dem Weg zur feindlichen Basis steht nicht nur dieser Gegner im Weg.

↑ ← ↓ → . . . . .Bewegungsrichtungen
Zifferntasten 1 bis 9 . . . . .Waffenauswahl
C . . . . .Turm auf Chassis richten
Maus . . . . .Visierlinie lenken
Linke Maustaste . . . . .Standardgewehr abfeuern
Rechte Maustaste . . . . .Zusatzwaffe abfeuern

Small Soldiers



Der Eingang zum Badezimmer ist hart umkämpft.

▶ Small Soldiers: Squad Commander

Actionspiel	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 0 Mbyte

Direkt von der CD läuft die Demo mit den Spielzeugsoldaten. Je eine Mission auf Seiten der Commandos sowie der Gorgonites steht Ihnen bevor, in der Sie sich mit bis zu vier Soldaten gleichzeitig durch diverse Räume eines Hauses kämpfen müssen. Dabei ist es nötig, Schlüssel für Türen, Bomben und Granaten zum Feindbeschuß oder Extras für Gesundheit bzw. Waffen aufzusammeln. Gefallene Kameraden werden flugs aus der Spielzeugkiste ersetzt, wobei auf jeder Seite drei verschiedene Heldentypen mit unterschiedlichen Fähigkeiten bereit stehen.

Linke Maustaste ....Figur/Objekt auswählen
Rechte Maustaste ....Auswahl aufheben
Linke Maustaste, ...Rahmen ziehen, Gruppe wählen
Veränderlicher Mauszeiger ....nehmen/bekämpfen
......................................benutzen

▶ Starsiege (neue Demo)

Mechspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 145 Mbyte

Stahlharte Kampfkolosse bekriegen sich im Team oder Deathmatch via Internet oder LAN. Solo marschiert und feuert der Mech natürlich auch, allerdings nur, wenn Sie unter Windows ein Netzwerk installiert haben. Eine Netzwerkkarte ist aber nicht nötig! Drei verschiedene Kampfroboter stehen zur Wahl. Gleichzeitiges Laufen, Zielen und Schießen ist zwar nicht leicht, aber mit ein wenig Übung zu meistern. Es empfiehlt sich, eine kombinierte Maus-/Tastatursteuerung zu verwenden, wobei auch Joysticks und Gamepads unterstützt werden. Die Bewegungen werden über den Ziffernblock gesteuert. Falls sich der Roboter nicht bewegt, drücken Sie die Taste »NUM« oder »NUM LOCK« oben links auf dem Ziffernblock.

8 ....Beschleunigen
2 ....Bremsen
4 ....Links
6 ....Rechts
5 ....Stop
[Leertaste] ....Feuern
T ....nächsten Feind erfassen
L ....Waffen kombinieren
C ....Ducken/Aufstehen
E ....Tarnung Ein/Aus
CTRL S ....Abschalten (Reparatur)

▶ Tribal Rage

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 28 MByte

Tribal



Endzeitstimmung in der Echtzeitstrategie: Dieser Laden in der Wüste verkauft nützliche Waffen.

Echtzeitstrategie in Endzeitstimmung bietet Tribal: Vier Missionen lang mit bewaffneten Bikes, Söldnern und verlassenen Bars im Wüstensand. Die Zusammensetzung der Gruppen beim Angriff auf besetzte Gebäude ist entscheidend. Raketenwerfer sollten aus der Deckung heraus attackieren, und bekämpfen Sie Ziele möglichst einzeln, um sie schnell auszuschalten. Halten Sie dazu die Gruppe immer zusammen; bei Fahrzeugen müssen Sie auch auf das Gelände achten.
Tip: In der zweiten Mission befindet sich rechts oben ein Depot mit Waffenextras und Verbandspäckchen.

Linke Maustaste ....Einheit auswählen
Linksklick auf Gegner ....Angreifen
Rechte Maustaste ....Auswahl aufheben
CTRL 1 bis 9 ....Gruppen zuweisen
1 bis 9 ....Gruppe aufrufen

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Patches«.

- Conflict: Freespace V1.03.01
- Dungeon Keeper IPX-Fix
- Final Fantasy 7 V1.01
- Flying Saucer 1.0786
- Interstate '76 Gold Patch
- Longbow 2 V2.09
- Longbow Gold Voodoo
- Mech Commander V1.8
- Panzer Commander V1.1 1 & 2
- Red Baron 2 V1.05
- Specops Voodoo 2
- Stratosphere Mission Fix
- Total Annihilation V3.1
- Unreal V2.09 Beta
- Unreal Editor Fix

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellsten Treiber für alle gängigen Grafik- und Soundkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

- ATI Rage Pro
- Creative Labs 3D Blaster PCI Win 98
- Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme
- Diamond Fire GL 1000 Pro
- Diamond Monster 3D & 3D 2
- Diamond Stealth 2 G460 & S220
- Diamond Viper V330 AGP & PCI
- Elsa Victory 3D, 3Dx & Erazor
- Elsa Winner 2000 Office Windows 95 & Windows 98
- Guillemot Maxi Gamer 3D & 3D 2
- Guillemot Maxi Graphics 128 AGP & PCI
- Hercules Dynamite 3D/GL
- Hercules Stingray 128/3D
- Hercules Terminator 2x/i
- Hercules Thriller 3D
- Jazz Outlaw 3D
- Matrox m3D
- Matrox Mystique & Mystique 220
- Matrox Millennium, Millennium II, Millennium AGP & G200
- Matrox Productiva G 100
- Miro Crystal VRX
- Miro HiScore 3D & 3D 2
- Miro Magic Premium
- Number Nine Revolution 3D
- STB Blackmagic 3D
- STB Nitro
- STB Velocity 128
- Videologic Apocalypse 3D, 3Dx & 5D
- Videologic Grafix Star 550

Levels

Diesmal bieten wir Ihnen Zusatzlevels satt. Viele stammen von unseren Lesern.

▶ Forsaken

Drei neue Levels zu Acclaims Action-Hit. Vor der Installation müssen Sie im Spielverzeichnis von Forsaken einen neuen Ordner namens LEVELS anlegen. Dorthin kopieren Sie nur eines der beiden Levelpakete. Bevor Sie das andere installieren, müssen Sie zuvor das alte unbedingt löschen.

▶ Mech Commander

Bevor Sie die drei neuen Multiplayerkarten zur packenden Echtzeit-Strategie im Battletech-Szenario installieren, müssen Sie den beiliegenden Patch für die Version 1.8 aufrufen. Der Mad Cat Patch erleichtert Ihnen das Spiel schon von Beginn an, da Ihnen sofort ein starker Mad Cat Mech zur Verfügung steht.

▶ StarCraft

Ausnahmslos von fähigen GameStar-Lesern stammen die 42 Levels und 5 Kampagnen. Kopieren Sie diese in das Unterverzeichnis MAPS bzw. CAMPAIGN, dann können Sie alle unter dem Punkt »Eigene Karte« anwählen.

Leserlevels: StarCraft



Im GameStar-Level kommandieren sie die fiesen Zerg, die Geißel des Universums.

▶ Total Annihilation

Die vier neuen Multiplayerkarten zeigen, daß die »Endgültige Vernichtung« immer noch sehr beliebt ist. Vor der Installation müssen Sie aber den Patch auf die Version 3.1 aufrufen.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶ Exklusiv: Atlas zu Might & Magic 6

Ein ausführlicher Atlas im HTML-Format, der Sie sicher durch die Lande von Enroth führt.

▶ 3D Control Center

Mit diesem Tool können Sie auswählen, über welche Ihrer 3D-Karten Direct3D dargestellt werden soll.

▶ ACDSee 32 2.3

Schneller Betrachter und Browser für fast alle Bildformate.

▶ Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie unter anderem unsere MPEG-Videos genießen.

▶ DirectX 5.2

Die Runtime-Version der neuesten Variante von Microsofts 5er DirectX.

▶ DirectX 6.0 für Windows 95 und Windows 98

Die neueste Version von Microsofts Spieleschnittstelle in Deutsch. Bitte installieren Sie unbedingt die zu Ihrem Windows (95 oder 98) passende Version.

▶ GameStar Benchmark

Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer Grafikkarte bis auf ein Zehntel Frame ausleuchten.

▶ GameStar Leserumfrage

Das Ausfüllen dieses elektronischen Fragebogens kostet etwas Zeit; dafür nehmen Sie an einer Spiele-Verlosung teil.

▶ GameStar MCI-Check

Der MCI-Check von GameStar entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu bitte auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶ GameStar Website

Auf vielfachen Wunsch: Die Offline-Version der GameStar- Internetseite.

▶ Getright 3.2

Überaus nützliches Internet-Tool zum Herunterladen von Daten, das Ihnen sogar erlaubt, abgebrochene Downloads fortzusetzen.

▶ Hypersnap DX

Leistungsstarkes Programm zum Anfertigen von Screenshots aus Windows-95-Spielen. Funktioniert auch mit DirectX- und 3Dfx-Software.

▶ Ikarus Virus Utilities

Vier Monate lang lauffähige Anti-Virus-Vollversion für Windows 95.

▶ MS Game Controller Software 3.0

Neueste US-Version der Software für Microsoft Joysticks und -pads.

▶ MS Powertoys für Windows 95

Eine Sammlung von Microsoft-Tools.

▶ Netscape Communicator 4.5

Netscapes berühmter Internet-Browser, mit dem Sie problemlos unsere Website oder den Atlas zu Might and Magic 6 anschauen können.

▶ Paint Shop Pro 5.0

Die aktuelle Version des bewährten Universal-Tools für Grafikbearbeitung und zum Bilder-Selbermalen.

▶ Primus Online

Für Online-Fans: Die Zugangssoftware des Internet-Providers Primus Online inklusive Internet-Browser.

▶ S.E.C.K.

Das Savegame Editor Construction Kit von Frank Necas-Nießner ist überaus nützlich, wenn Sie Spielstände untersuchen oder verändern wollen.

▶ T-Online Zugangssoftware

Die aktuelle T-Online Zugangssoftware von 1&1 inklusive Internet Explorer und Navigator sowie Freistunden für 10 Mark finden Sie auf CD 1.

▶ X-Theme Manager

Mit dem X-Theme Manager können Sie Ihren Desktop verschönern.

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD. Auch selbsterstellte Szenarios für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an. Beachten Sie dazu auch die Hinweise auf der CD unter »Programme/Leser«.

Sharewarespiele

▶ Air Hockey

Ein Puck, zwei Schläger, zwei Tore. Wie am echten Tisch in der Spielhalle müssen Sie versuchen, die Banden auszunutzen, um den Puck ins Tor des Gegners zu schießen.

▶ Ancient Conquest

Aufbau einer Flotte, trickreiche Seegefechte und die Suche nach einem Pergament sorgen in diesem Shareware-Demolevel für Kurzweil.

▶ Kuba

Bei diesem Brettspiel gegen den Computer oder einen menschlichen Kollegen müssen Sie als erster sieben rote Kugeln vom Brett schubsen.

▶ Crazy Marbles

Von dieser Variante eines alten Geschicklichkeitsklassikers können Sie drei Levels zur Probe spielen. Sie benötigen auf jeden Fall eine 3Dfx-Grafikkarte.

▶ Robosaurus vs. The Space Bastards

Witzige Mischung aus Balleraction und Gehirnakrobatik.

Videos

▶ The Making of GameStar TV

Der Blick hinter die Kulissen: Schauen Sie den Stars der Erfolgsserie auf die Finger. Sie werden Szenen sehen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Was unternimmt Doc Vader zwischen den Aufnahmen? Wie lernt Mic seine schwierigen Texte?

Drakan



Die Heldin Rynn und ihr feuerspeiender Drache sind auf Abenteuersuche.

▶ Special: Drakan

Peter fliegt zusammen mit Heldin Rhynn auf Drachenschwingen durchs Fantasyreich.

▶ Special: Rennspiele

Härtetest für drei Rennspiele: Mikkl saß bei Colin McRae Rally, Nice 2 und Grand Prix Legends hinterm Steuer.



The Making of GameStar TV: Eines hat jeden GameStar-Crew-Fan schon immer interessiert: Was treiben die Helden der Serie eigentlich zwischen den Filmaufnahmen?

▶ Civilization: Call To Power

▶ Diablo 2

▶ Heavy Gear 2

▶ Max Payne

▶ StarCraft: Brood Wars



Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 10/98

So erobern Sie den Wüstenplaneten

Dune 2000

Komplettlösung, Materiatabelle, Weltkarte, Profitips

Final Fantasy 7

Alle Missionen erfüllt

Conflict: Freespace

Noch mehr Expertentips, Enroth-Atlas auf CD

Might & Magic 6

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

10/98

Lesen Sie auf Seite 168: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 11/97 bis 10/98

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Anno 1602

Aktuelle Leserumfragen lassen keine Zweifel offen: Das spannende Gerangel um Inseln, Städte und Ressourcen ist eines der beliebtesten Computerspiele überhaupt. Dieser Meinung schließt sich auch Christian Buss aus Forst/Lausitz an, der weitere nützliche Taktik-Tips fürs muntere Siedeln parat hat.



Anno 1602, zu Tip 1: Bekämpfen Sie doch mal das lästige Grünzeug.

TIP 1: Ärgern Sie doch einfach mal Ihren Gegner, indem Sie die Gewächse auf seinen Inseln abfackeln. Halten Sie dabei die »Strg«-Taste gedrückt, und bekämpfen Sie wahlweise mit Schiffen oder Landtruppen Bäume und Pflanzen. So schneiden Sie Holzfäller und Ernter auch dann vom Nachschub ab, wenn ihr Bauwerk außer Waffenreichweite liegt. Dieser Trick hebt auch die feindliche Taktik auf, Bäume als Stadtmauern einzusetzen.
TIP 2: Mit dem exklusiven Cheatprogramm von Ausgabe 8/98 können Sie auch kinderleicht Dörfer der Eingeborenen und verwanzte Piratennester übernehmen. Wenn Sie auf einem Piratenwachturm irgendein Gebäude errichten, entsteht dort wie von Klabauterhand geschaffen eine beeindruckende Kathedrale, für die Sie lediglich 3t Holz bezahlen. Sobald Sie die betroffene Insel besiedeln, sparen Sie Kapelle und Kirche und dürfen höhere Steuern von Ihren neuen Bewohnern eintreiben.

Battlezone

Activisions erstklassiges Strategiespiel ist seit kurzem zum Niedrigpreis erhältlich. Falls Sie darin mit dem feindlichen Machtblock (oder den fiesen Außerirdischen) Probleme haben, helfen Ihnen die folgenden Cheats. Die geben Sie einfach während einer laufenden Mission mit gleichzeitig gedrückter »Shift«- und »Strg«-Taste ein.

Cheat	Wirkung
BZBODY	Unendlich Schilde
BZFREE	Unendlich Piloten und Ressourcen
BZTNT	Unendlich Munition
BZRADAR	Radarkarte wird aufgedeckt

Bleifuss 2

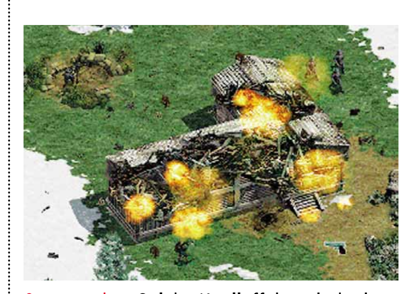
Die fröhliche Blechschaden-Hatz von Virgin erschien unlängst als kostengünstiger Budget-Titel. Mit folgenden Cheat-Codes, die Sie im Hauptmenü eingeben, läßt sich's gleich viel unbeschwerter und rücksichtsloser rasen.

Cheat	Wirkung
TACAR	Zusätzliches Fahrzeug
MRTRK	Alle Rennkurse anwählbar
CHMPA	Sämtliche Turniere anwählbar

Commandos

Zu Eidos' Taktikhammer gibt's mittlerweile lebensverlängernde Cheats für Ihre Streiter. Tippen Sie während einer Mission einfach die Zeichenfolge »1982GONZO« ein, um den Schummelmodus zu aktivieren. Die Cheats selbst rufen Sie anschließend mit den folgenden Tastenkombinationen auf.

Tasten	Wirkung
SHIFT V	Zeigt Sichtfelder aller Gegner an
SHIFT X	Beamt den aktivierten Soldaten an den aktuellen Ort des Mauszeigers
CTRL I	Kämpfer werden unverwundbar
CTRL SHIFT N	Mission beendet



Commandos: Solche Knalleffekte sind mit unsterblichen Soldaten kein Problem.

Conflict: Freespace

Peter Hein aus Karlsruhe hat weitere Gefechtstaktiken für die Weltall-Ballerei von Interplay zusammengestellt.
TIP 1: Falls Sie in einen heißen Dogfight verwickelt sind, feuern Sie ausschließlich mit Strahlenkanonen auf die böse gesinnten Angreifer; wegen ihrer zu langsamen Zielerfassung eignen sich Raketen in den schnellen und hektischen Scharmützeln kaum.
TIP 2: Auf längere Distanz sind die Missiles allerdings höchst wirkungsvoll. Hauen Sie dem Alien-Abschaum stets zwei Raketen um die schleimigen Ohren. Das erste Geschoß wird noch tapfer abgewehrt, das unmittelbar darauffolgende trifft voll ins Schwarze und erledigt in vielen Fällen das Opfer.
TIP 3: Rüsten Sie Ihr Fluggerät sofort mit Waffen zur Schild- und Hüllenzerstörung aus, sobald diese verfügbar sind. Mit dieser Kombination erreichen Sie eine schnellstmögliche Vernichtung des feindlichen Raumschiffes.



Conflict Freespace: Feuern Sie ruhigen Gewissens Raketen im Doppelpack auf Ihre Feinde.

Constructor

Die witzige Städtebau-Komödie läßt immer noch viele Spielerherzen höher schlagen. Ein netter Trick, den Daniel Hill als E-mail einschickte, erleichtert den Aufbau Ihrer Siedlung ungemein. Suchen Sie sich einen Arbeiter (wahlweise auch Polier oder sonstige Pixel-Bürger), den Sie entbehren können, und schicken Sie ihn zum Gebiet des Computerspielers. Plazieren Sie Ihre Figur auf einem Grundstück, wo der Konkurrent gerade irgendein Gebäude hochziehen will. Die gegnerischen Malocher sind von der plötzlichen Präsenz Ihres Männchens anscheinend so eingeschüchtert, daß sie prompt jegliche Arbeiten einstellen; das Haus bleibt unvollendet und nützt dem feindlichen Miethai rein gar nichts mehr. Wenn Sie auf genügend eigene Einheiten verzichten, können Sie auf diese Weise die Produktion des Computers nahezu vollständig zum Erliegen bringen und mit Ihren freien Arbeitern weiterbauen.


Deathtrap Dungeon: Mit unseren Cheats werden Sie stärker, schneller und gesünder.

Deathtrap Dungeon

Neben dem »Elvis«-Cheat aus der letzten Ausgabe, der Ihren Helden unverwundbar macht, gibt's jetzt weitere Schummeleien. Die tippen Sie einfach mitten im Spiel ein.

Cheat	Wirkung
TOOLS	Alle Waffen
TAXI	Nächster Level
MMMMUNGO	Ihr Held wird stärker
BILLY	Ihr Held wird schneller
CAFFEINE	Ihr Held wird geheilt

Dominion

Besonders die ersten Missionen im Taktik-Getümmel von Ion Storm haben's in sich, weil man zu Beginn noch nicht alle Einheiten-Typen zur Verfügung hat. Mit dem kleinen Trick, den uns Andrei Manoliu per E-mail zukommen ließ, können Sie dieses Manko wirkungsvoll umgehen: Errichten Sie ein »Main Plant«, und verkaufen Sie es nach Fertigstellung sofort wieder. Als Belohnung erhalten Sie drei Bazooka-Schützen, drei ABR Kadetten, einen »Mechanical Engineer« und einen mittleren Panzer. Wiederholen Sie den Vorgang ein paarmal, und Sie haben schnell eine schlagkräftige Gruppe zusammen.

Fields of Fire

TIP 1: Während Sie sich auf der Hauptkarte befinden, sollten Sie immer auch ein Auge auf die Verteidigung Ihres Forts haben. Die paar Soldaten auf den Palisaden fallen schnell herumstreunenden Raubtieren und Indianern zum Opfer. Ersetzen Sie die Gefallenen rechtzeitig durch frische Schützen, die Sie im Rekrutierungszelt anwerben. Verstärken Sie vor allem die Wachen an den Forteingängen. Sollten Sie genügend Geld haben, stellen Sie eine Postenkette entlang der Versorgungsroute auf. Dadurch merken Sie auch rechtzeitig, wenn sich ein feindlicher Trupp bedrohlich nähert.


Fields of Fire: Das Bärenfell läßt sich verkaufen, Wolf und Ratte machen nur Ärger.

TIP 2: Nutzen Sie ruhige Augenblicke, um Ihre Charaktere neue Talente lernen zu lassen! Dazu scharen Sie Ihre Helden um eine Einzelperson und lassen diese dann Ihre Fähigkeit anwenden (z.B. Falle errichten). Jeder im Umkreis, der sich dieses Talent aneignen kann, wird das tun. Vergessen Sie nicht, daß manche Talente dann noch spezielle Gegenstände zur Anwendung benötigen; so nützt ihnen der Teleskop-Skill nichts, solange der Charakter kein Fernrohr besitzt.

TIP 3: Die beste Gelegenheit zur Jagd ist die Phase nach Erreichen eines Missionsziels. Statt zum vorgegebenen Endpunkt zu laufen, grasen sie die Karte nach Wild ab. Die Felle der erlegten Tiere lassen sich im Laden des Forts in bare Münze umtauschen. Angeschlagene Einheiten nehmen Sie besser nicht mit auf die Pirsch, sondern postieren Sie in einer sicheren Ecke des Spielfelds. Nicht jedes Tier taugt zum Fellieferanten: Bären, Hirsche und Biber lassen Pelze zurück, den aggressiven Ratten und Wölfen sollten Sie dagegen lieber aus dem Weg gehen. Die angenehmste Jagdart ist übrigens folgende: Ein Charakter mit der entsprechenden Fähigkeit übernimmt flugs einen herumstreunenden Wolf oder Bären und läßt diesen die Schmutzarbeit übernehmen, während er selbst in sicherer Entfernung kauert.

TIP 4: Wenn Sie im Laden einkaufen, denken Sie daran, Recken mit neugewonnenen Talenten die dazugehörigen Ausrüstungsgegenstände zu gönnen. Einige nützliche Dinge sollten Sie sowieso immer dabei haben: Eine Fackel erleuchtet dunkle Höhlen, eine Medizinflasche rettet schwer verwundete Helden, ein Satz frische Kleidung stellt im Notfall die Moral Ihrer angsterfüllten Soldaten wieder her.

Frankreich '98

Tobias Stohrer schickte uns via E-Mail einen praktischen Tip, wie Sie Bertis Buben das Toreschießen sehr simpel vormachen können. Wählen Sie die »Tele«-Kamera, und laufen Sie mit dem



Frankreich '98: Ab jetzt muß sich der gegnerische Goalie noch mehr strecken.



Grand Theft Auto: Effektvolle Explosionen erledigen allzu energische Erzrivalen.

Mittelstürmer auf den gegnerischen Torhüter zu. Sobald dieser am Bildschirmrand auftaucht, drücken Sie die »q«-Taste, und mit etwas Übung wird Ihr sportlicher Goalgetter geschickt über den Keeper hüpfen und sein persönliches Torekonto enorm aufbessern.

Grand Theft Auto

TIP 1: Übereifrige Polizisten können ja bekanntlich zu einer großen Plage werden. Werden Sie also von einer Streife gestoppt, parken Sie Ihr Auto mit der Fahrerseite direkt an einer Hauswand. Der Gesetzeshüter, der Sie kontrollieren will, kann Sie nun nicht mehr erreichen und läuft planlos hinter Ihrem Wagen herum. Wenn Sie dann den Rückwärtsgang einlegen, können Sie den völlig überforderten Cop gemütlich überfahren und ungeschoren von dannen brausen. Dieser Tip stammt von Tim »Bullitt« Mayer aus Sinsheim.

TIP 2: »Demolition Man« Jannis Sokianos ließ uns per E-Mail wissen, wie Sie sich ohne großen Aufwand massig Punkte gutschreiben können: Machen Sie eine Grube ausfindig, die Sie unbeschadet hinunterspringen können (zum Beispiel in »Southwest Woodside«). Parken Sie oben einen Wagen so, daß er zur Hälfte über dem Rand steht. Klettern Sie nun hinunter und schießen Sie mit dem Raketenwerfer von unten dagegen. Sie erzeugen eine Reihe von hübschen Explosionen, die so lange andauern, wie Sie sich im Spiel befinden. Für bedauernswerte Zivilisten oder Schutzmänner, die versehentlich in die Feuerbälle geraten, kassieren Sie natürlich kräftig Punkte – und das alles, ohne auch nur eine weitere Patrone zu opfern.

Heart of Darkness

Zum teilweise sehr unfairen Actiontitel von Infogrames kommen einige neue Tips von Max Althof aus München gerade recht.

TIP 1: Stehen Sie den fiesen Würmern gegenüber, beseitigen Sie möglichst schnell den ersten davon. Sie können dann davon ausgehen, daß der nächste Kriecher-Kollege aus demselben Loch entschlüpfen wird.

TIP 2: Wie sich herausgestellt hat, sind die gefürchteten Eisen-Monster nicht gerade Intelligenz-Bestien: Wenn Sie Andy nämlich direkt neben Ihren Metall-Widersacher stellen, kann Ihr ju-

Hex-Editoren

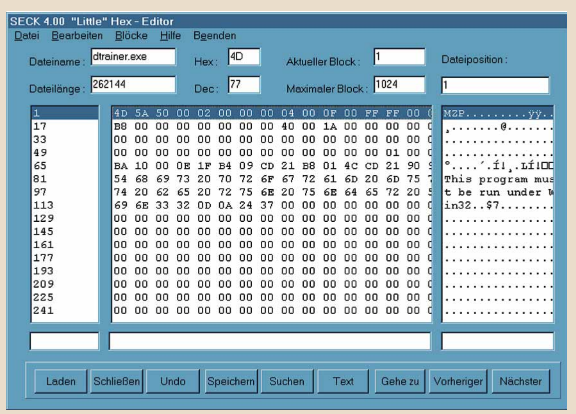
Zum Manipulieren von Dateien benötigen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit, dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« unter »Lesersoftware« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.

2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.

3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.

4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.

6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.

gendlicher Held nicht mehr von den Attacken geschädigt werden.

TIP 3: Um sich der geflügelten Schatten zu entledigen, beschießen Sie diese am geschicktesten von einem erhöhten Standpunkt aus, sobald die Biester selbst ihre Geschosse abgefeuert haben.

House of the Dead

Segas Zombiejagd ist zwar kein Genre-Highlight, für ein entspanntes Stündchen Untoten-Exorzieren langt's aber allemal. Um sich den Kampf gegen die launigen Leichen etwas geruhsamer zu gestalten, begeben Sie sich ins Hauptmenü, halten »Strg« gedrückt und tippen folgende Codes ein: Durch »SKIDMARX« öffnen sich zwei Optionsmenüs. Im ersten können Sie einen beliebigen Level anwählen, im zweiten Ihre Charakterwerte tunen. Mit »CREATURES« (vorher SKIDMARX aktivieren!) lassen sich alle Kreaturen-Animationen anschauen.

Jagged Alliance: Deadly Games

Der Söldner-Klassiker erscheint dieser Tage nochmals als Budget-Titel, und Martin Bickelmann aus Bexbach weiß, wie Sie Ihre Kämpfer buchstäblich mal so richtig aus sich herausgehen lassen können. Öffnen Sie das Inventar eines Ihrer bedauernswerten »Freiwilligen«, und schnappen Sie sich dort einen beliebigen Gegenstand, den Sie dann auf der »Grasfläche« unterhalb des Charakter-Profils ablegen. Nehmen Sie ihn sofort wieder auf, und plazieren Sie ihn irgendwo anders, beispielsweise in einer Westentasche. Wenn Sie nun auf besagte »Grasfläche« klicken, wird der arme Kerl effektvoll explodieren – und das alles ohne ein einziges Gramm Sprengstoff. Diese Kamikazetaktik eignet sich vor allem, um mit angeschlagenen oder »billigen« Söldnern Gegneransammlungen zu sprengen.

KKND 2

Melbourne House hat sich sichtlich Mühe gegeben, den zweiten Teil des Echtzeitstrategie-Hits fairer zu gestalten und plattwalzende Truppenmassen nicht die Oberhand gewinnen zu lassen. Trotzdem verzweifelte auch Mike Förderer an so mancher Mission und schickte uns seinen Trick per E-Mail: Rufen Sie den Einheiten-Editor auf, und erschaffen Sie sich eine maßgeschneiderte Armee nach Ihren Wünschen. Vergessen Sie nicht, Ihre Mannschaft hinterher auch abzuspeichern. Starten Sie ein Multiplayer-Szenario im »Geplänkel«-Modus und wählen Ihre eben editierten Kämpfer aus. Starten Sie das Spiel, und beenden Sie es gleich wieder. Sobald Sie dann in den Einzelspieler-Modus wechseln und »Spiel fortsetzen« anklicken, können Sie den folgenden Feldzug mit den von Ihnen erschaffenen Truppen bestreiten.



KKND 2: Maßgeschneiderte Mannen jetzt auch in den Missionen.

M.A.X. 2

Für eine m.a.x.imale Erfolgsbilanz beim neuen Strategical von Interplay geben Sie als geplagter General während eines Feldzuges einfach die kleinen aber wirkungsvollen Betrügereien über die Tastatur ein. Vergessen Sie dabei nicht die eckigen Klammern.

Cheat	Wirkung
[maxspy]	Alle Gegner werden sichtbar (sogar Tiere)
[maxstorage]	Volle Ressourcen
[maxsurvey]	Sämtliche Gebäude auf der Karte
[maxsuper]	Aktivierte Einheit wird superstark

Mayday

TIP 1: Plazieren Sie Artillerie und Panzer auf Bergen oder Hügeln – von dort können sie weiter sehen und feuern. Außerdem werden sie dann vom Gegner nur schwer entdeckt, so daß er oft nicht zurückschießen kann.

TIP 2: Erforschen Sie möglichst früh einen Recycler. Die Maschinen sind Gold wert, da sie Schrottfahrzeuge in Credits verwandeln können.

TIP 3: Speichern Sie ab, bevor Sie mit dem Spion reden. Nicht immer sind seine Informationen nützlich. Falls Sie eine wertlose Nachricht erworben haben, laden Sie einfach neu.

TIP 4: Falls Sie keine Droidenfabrik haben, müssen Sie Ihre Infanteristen behandeln wie rohe Eier. Nur diese können feindliche Gebäude erobern. Schicken Sie die Kerlchen also nicht blindlings ins Feindfeuer. Lassen Sie Panzer die Drecksarbeit erledigen, bevor Sie Ihre Droiden ins Spiel bringen.

Mech Commander

Nach und nach tauchen immer mehr Cheats zum gelungenen Kampf der Stahlkolosse von Microprose auf. Um sie zu nutzen, müssen Sie Ihr deutsches (!) Programm zunächst auf Version 1.8 updaten; den dazu nötigen Patch finden Sie auf unserer Bonus-CD. Dann erstellen Sie im Installationsverzeichnis MECHCMDR auf Ihrer Festplatte eine beliebige Datei mit dem Namen »IXTLRIIMCEOURL« (ohne Dateiendung). Ohne dieses File können die Schummeleien im Spiel nicht aktiviert werden. Starten Sie die Mech-Simulation, und geben Sie während der Missionsbesprechung »poundofflesh« ein, um 1.000.000 Punkte für Ressourcen zu bekommen. Mit »rockandrollpeople« setzen Sie außerdem das Gewichtslimit für den bevorstehenden Einsatz außer Kraft. Die weiteren Codes, die Sie einfach während eines laufenden Szenarios eintippen, finden Sie unten. Beachten Sie, daß »y« und »z« vertauscht sein können – je nach Tastaturtreiber. Bei der englischen Version von Mech

Cheat	Wirkung
lordbunny	Unendlich viele Artillerie-Angriffe (»b« und linker Mausklick gleichzeitig gegen Ziel)
mineeyeshave-seentheglory	Gesamte Karte wird einsehbar
deadeye	Maximale Ziel-Fähigkeiten für MechWarriors
framegraph	Framerate wird angezeigt
lorrie	Beschädigte Rüstungen und Waffen werden repariert
osmium	Ihre Roboter und Fahrzeuge werden unbesiegbar

Commander ist der Ablauf gleich; allerdings benötigen Sie dann den englischen Patch auf 1.8, der auf unserer Cover-CD 9/98 zu finden war.

Micro Machines V3

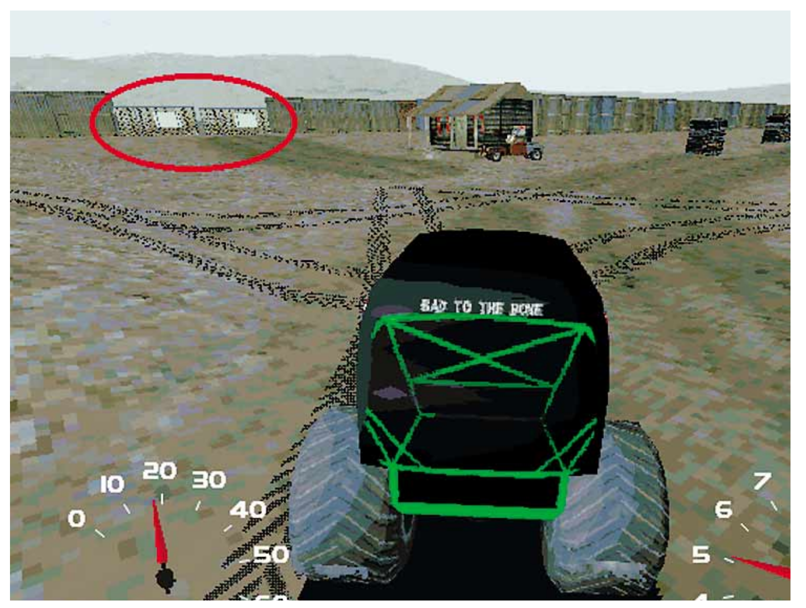
Die Raserei im Westentaschenformat wird wesentlich überschaubarer, wenn Sie als Spielernamen »GIMMEALL« eingeben; schon können Sie ohne Umwege oder erfolgreich abgeschlossene Strecken sämtliche Kurse unsicher machen. Nach Eingabe von »CATLIVES« erhalten Sie – wie der Name schon erahnen läßt – neun zusätzliche Leben.



Micro Machines V3: Auch angreifende böse Hummeln können Ihr geliebtes Spielzeugauto nun nicht mehr sticheln.

Might & Magic 6

Zusätzlich zu der zweiten Folge unserer Might&Magic-6-Expertentips, die Sie weiter hinten finden, haben wir einen exklusiven Atlas von Enroth auf die Bonus-CD gepackt. Dieser Reiseführer beschreibt alle Orte unter freiem Himmel. Sie finden ihn im Menüpunkt »Programme« auf der CD-Rom. Um ihn zu verwenden, müssen Sie einen beliebigen Internet-Browser oder Word 97 (HTML-fähig) auf Ihrem Rechner installiert haben. Klicken Sie auf »Kopieren«, um den Atlas in ein beliebiges Verzeichnis Ihrer Festplatte zu installieren. Suchen Sie dann das Verzeichnis per Windows-Explorer, und klicken Sie doppelt auf die Datei »Atlas.htm«. Im Atlas selbst können Sie mit den Hyperlinks (unterstrichene Zeilen) navigieren. Falls Sie noch keinen Browser haben, finden Sie im Menü »Programme« unserer Bonus-CD die neueste Version des Netscape Communicators.



Monster Truck Madness 2: Durchbrechen Sie an der markierten Stelle das Tor.

Missing in Action

TIP 1: Lernen Sie Ihre Waffen kennen. Fast jedes Kriegsgerät eignet sich ganz besonders für ein bestimmtes Ziel. Die MGs (seitliche und vordere) sind vor allem gegen Soldaten gedacht. Die Granaten eignen sich gegen mittlere Ziele, vor allem Anti-Luft-Geschütze. Zielsuchende Raketen schalten die besonders gefährlichen Panzer zuverlässig mit einem einzigen Schuß aus.

TIP 2: Stark verteidigte Bodenziele lassen sich am besten angreifen, indem Sie mit hohem Tempo im Halbkreis über die Stellung hinwegfliegen. Sobald das Ziel im Fadenkreuz ist, feuern Sie aus allen Rohren. Wenn Sie wieder außer Reichweite des feindlichen Abwehrfeuers sind, machen Sie kehrt und attackieren erneut – bis das brisante Ziel schließlich zerstört ist.

TIP 3: Nutzen Sie eventuell verfügbare Luftangriffe richtig! Suchen Sie sich die stärkste Feindansammlung, fliegen Sie möglichst mit Höchstgeschwindigkeit durch, und werfen Sie die rote Markierung genau in der Mitte ab.

TIP 4: Achten Sie immer auf flüchtende Vietcong. In einigen Missionen versuchen die Gegner, aus dem Einsatzgebiet zu entkommen. Haben Sie deshalb stets ein Auge auf rote oder gelbe Markierungen, die sich verdächtig nahe am Rand der Karte aufhalten. Bei manchen Aufträgen sollten Sie sogar sofort an den Rand des Gebietes fliegen.

Monster Truck Madness 2

TIP 1: Es kann bei all den rüden Gegnern schon mal vorkommen, daß Ihr liebgewonnener Truck unrühmlich und völlig demoliert am Straßenrand endet. Das muß nicht passieren: Geben Sie »TREX« ein, während Sie mit Ihrem monströsen Vehikel unterwegs sind, um sofort auch den allerletzten Kratzer aus der Karosserie Ihres Fahrzeugs zu entfernen. Als nette Dreingabe können von nun an bösartige Rempler und andere fiese Attacken seitens rüpelhafter Konkurrenz-Rowdies keinen Schaden mehr an Ihrem wertvollen Wagen anrichten.

TIP 2: Via E-Mail beschrieb GameStar-Leser Sebastian Temming, an welchem Ort eine weitere versteckte Zusatzstrecke zu erspähen ist, deren Eingang sich im Level »Scrapyard Run« befindet. Biegen Sie nach dem vierten Checkpoint beim Haus links ab, und durchbrechen Sie das Tor in der Blechwand. Sie gelangen auf einen Sonderkurs, der um die reguläre Strecke herum angelegt ist.

TIP 3: Tim »Gretzky« Schweer aus Hamburg ist eine nette Abwechslung vom rauhen Pistenalltag aufgefallen. Wählen Sie die Strecke »Breakneck Ridge«, und stellen Sie das Wetter auf »Schnee«. Fahren Sie nun den Kurs entlang, bis Sie zu dem zugefrorenen See gelangen. Genau in dessen Mitte

werden Sie seltsamerweise auf einen verwaisten Eishockey-Puck treffen, mit dem Sie eine entspannende Partie des rüden Kufen-Sports wagen können.

Moto Racer

TIP 1: Sie sitzen schon seit Stunden auf Ihrem Bock, haben aber bisher noch nicht mal einen Trostpreis fürs Mitmachen gewonnen? Kein Problem: Arnim Zinken aus Hamburg stellt die Schaltung kurzerhand auf »manuell« und startet unüblicherweise im fünften Gang. So benötigen Sie nur noch ein einziges Sekündchen, um von 0 auf 250 km/h zu beschleunigen.

TIP 2: Geben Sie die folgenden Cheat-Codes ein, sobald das Programm Sie nach Ihrem Namen fragt. Ein Piepser ertönt, und Sie werden wiederholt aufgefordert, einen Namen einzugeben, den Sie nun frei wählen dürfen. Danach ist das jeweilige Ergebnis während des Rennens aktiv.

Cheat	Wirkung
CDNALSI	Alle Strecken anwählbar
CTEKCOP	»Taschen«-Motorräder
CESREVER	Umgedrehte Kurse

Spec Ops: Ranger Assault

Ein vor Wut rasender Ranger, der gegen die mürrischen Drogenbarone chancenlos zu Boden geht, ist nun wirklich kein schöner Anblick. Chancenlos bleiben ab jetzt nur noch die gegnerischen Schergen: Drücken Sie dazu während einer Mission die Tasten »Shift«, »Alt« und »v« gleichzeitig. In Ihrem Inventar taucht plötzlich ein neuer Gegenstand auf, der »Viewfinder«. Sobald Sie diesen aktivieren, verfärbt sich der Bildschirm für eine Sekunde bläulich und Ihr Held macht einen kurzen Hüpfer. Danach ist der Cheat eingeschaltet und Ihr mutiger Kämpfer unverwundbar.

Warlords 3: Darklords Rising

TIP 1: Stecken Sie in der Kampagne nach der ersten Mission alle Bonuspunkte in Ihren besten Truppentyp, der in zwei Runden gebaut werden kann. Nach dem nächsten Feldzug sollten Sie alles in den besten Verteidigungsverband mit einer Runde Bauzeit investieren. Danach empfiehlt es sich, nur noch den jeweils besten Einheitentyp upzugraden.

TIP 2: Wenn eine mächtige Feindarmee in Ihr Territorium einmarschiert, belassen Sie Ihre Hauptarmeen (Held und sieben Begleiter) in den Festungen, weil sie dort Kampfvorteile haben. Die aggressiven Computergegner greifen meistens trotzdem an oder schwächen sich bei der Eroberung einer weniger gut verteidigten Stadt.

TIP 3: Sammeln Sie eroberte Artefakte bei Ihren ein, zwei besten Helden. So werden diese immer stärker, und die Objekte bleiben Ihnen erhalten: Unerfahrene Recken segnen zu leicht das Zeitliche.

Wreckin' Crew

Wenn Sie auch mal streßfrei einige Wracks hinter sich auf der Straße zurücklassen wollen, geben Sie unsere Cheats im Optionsmenü ein, und bestätigen Sie diese mit »Return«.

Cheat	Wirkung
GIMMEALL	Alle Strecken und Fahrzeuge
RESETALL	Ursprüngliche Einstellungen werden wiederhergestellt
RESETLAP	Rundenzeiten werden gelöscht
KEYFOUND	Schlüsselfinder
CINEMAON	Alle Videos abspielbar
KARTSON	Sie fahren mit Karts
KARTSOFF	Normaler Modus ohne Karts

X-COM Interceptor

Öffnen Sie mit einem Texteditor die Datei »GAME SETTINGS« im Installationsverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Dort können Sie nach Belieben die Werte für Kontostand, Durchschlagskraft, Geschwindigkeit, Kosten und viele weitere Dinge verändern. Gehen Sie jedoch nicht zu großzügig mit der Schmankerl-Verteilung um, da übertrieben hohe Zahlen manchmal statt des gewünschten Effekts das genaue Gegenteil erzielen. Legen Sie eine Sicherheitskopie der Originaldatei an, und speichern Sie Ihre Änderungen, nachdem Sie über »Eigenschaften« den Schreibschutz des Files entfernt haben. Dieser Tip stammt von Admiral Manuel Wiesner aus Taufkirchen in Österreich. MD

GameSettings - Batti - Editor
Datei Bearbeiten Suchen ?

```
[Beginner]
StartingTreasury=9999999999
ExchangeRate=270

[Experienced]
StartingTreasury=9999999999
ExchangeRate=200
```

X-COM Interceptor: Ab jetzt können Sie sich selbst mit Credits geradezu überschütten.

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Sandkastenschlachten

Dune 2000

Unsere Wüstengenerale haben sich für Sie durch die drei Feldzüge von Dune 2000 gekämpft. Gewinnen Sie die Kontrolle über das Spice!

Unsere umfangreiche Komplettlösung zu Westwoods Dune 2000 nennt Ihnen neben allgemeinen Tips Strategien zu allen Missionen der drei Häuser. Wo zwei Einsätze zur Auswahl stehen, sind beide aufgeführt. Wir gehen bei allen Tips vom normalen Schwierigkeitsgrad aus.

Allgemeine Tips

Auf **BETON** *bauen*

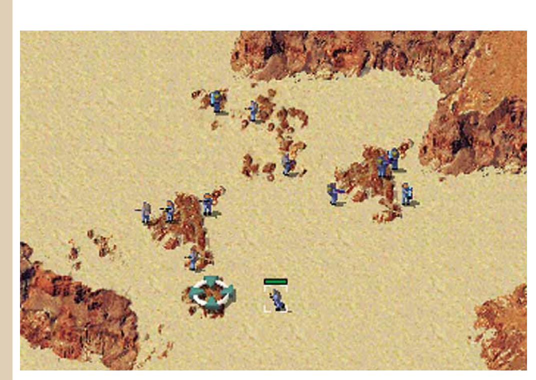
TIP 1: Errichten Sie Ihre Gebäude immer auf Betonplatten. Wenn Sie das nicht tun, sind Ihre Bauwerke von Beginn an beschädigt und korrodieren außerdem durch den ständigen Wind.

TASTEN *belegen*

TIP 2: Nutzen Sie die Tastaturshortcuts des Spiels. Weisen Sie jedem Ernter und jeder Truppenansammlung mit »Strg« plus »Zahl« eine Nummer zu. Springen Sie mit »Alt« plus »Zahl« regelmäßig zu Ihren Erntemaschinen, um sie notfalls vor Würmern oder Überraschungsangriffen zu retten.

Infanterie auf **FELSEN**

TIP 3: Plazieren Sie Ihre Fußtruppen auf unwegsamem Gelände, damit sie nicht von feindlichen Panzerfahrzeugen überfahren werden. Sie erkennen diese Geländeform an der dunkelgrünen Färbung Ihres Cursors beim Drüberfahren.



Zu Tip 3: So plazieren Sie Ihre Fußtruppen.

SPICE *im Überfluß*

TIP 4: Um den Nachschub an Spice am Fließen zu halten, sollten Sie zwei oder sogar drei Gewürz-Raffinerien errichten. Kaufen Sie einige Carryalls, damit Ihre Ernter risikolos auch zu weit entfernten Gewürzfeldern gelangen können.

PANZER *gegen Infanterie*

TIP 5: Schießen Sie nicht auf feindliche Fußtruppen; lassen Sie die Gegner lieber von Ihren Panzern überrollen. Auch Erntemaschinen können so ihren Beitrag zur Verteidigung leisten.

Keine Angst vor **WÜRMERN**

TIP 6: Wenn ein Wurm auf Ihren Ernter zurauscht, sollten Sie nicht auf die Rettung durch einen Ihrer Carryalls warten. Da der Sammler schneller ist als der Wurm, kann er auch aus eigener Kraft fliehen.

Feindlichen **ERNTER** *ignorieren*

TIP 7: Lassen Sie feindliche Ernter in Ruhe, auch der Computerspieler bekommt seinen bei Verlust ersetzt, falls es der letzte war. Da der PC obendrein auf das Spice nicht angewiesen ist, nutzt Ihnen der Angriff nichts.

Die **BESTE** *Einheit*

TIP 8: Das nützlichste Fahrzeug ist der mächtige Raketenpanzer, den alle drei Häuser kaufen oder bauen können. Er verfügt über eine größere Reichweite als feindliche Geschütztürme, was ihn ideal für Attacken auf Basen macht. Eine Truppe von zwölf Raketenwerfern kann kaum aufgehalten werden, wenn sie vorsichtig Schritt für Schritt vorrückt.



Zu Tip 8: Türme haben keine Chance gegen Raketenpanzer.

Türme **EINMAUERN**

TIP 9: Wenn Sie Ihre Basis mit Geschützen sichern, errichten Sie immer eine Mauer um die Türme. Die meisten gegnerischen Waffen müssen erst mühsam den Steinwall abtragen, ehe sie auf Ihren Kanonenturm feuern können.

KAUFEN *statt bauen*

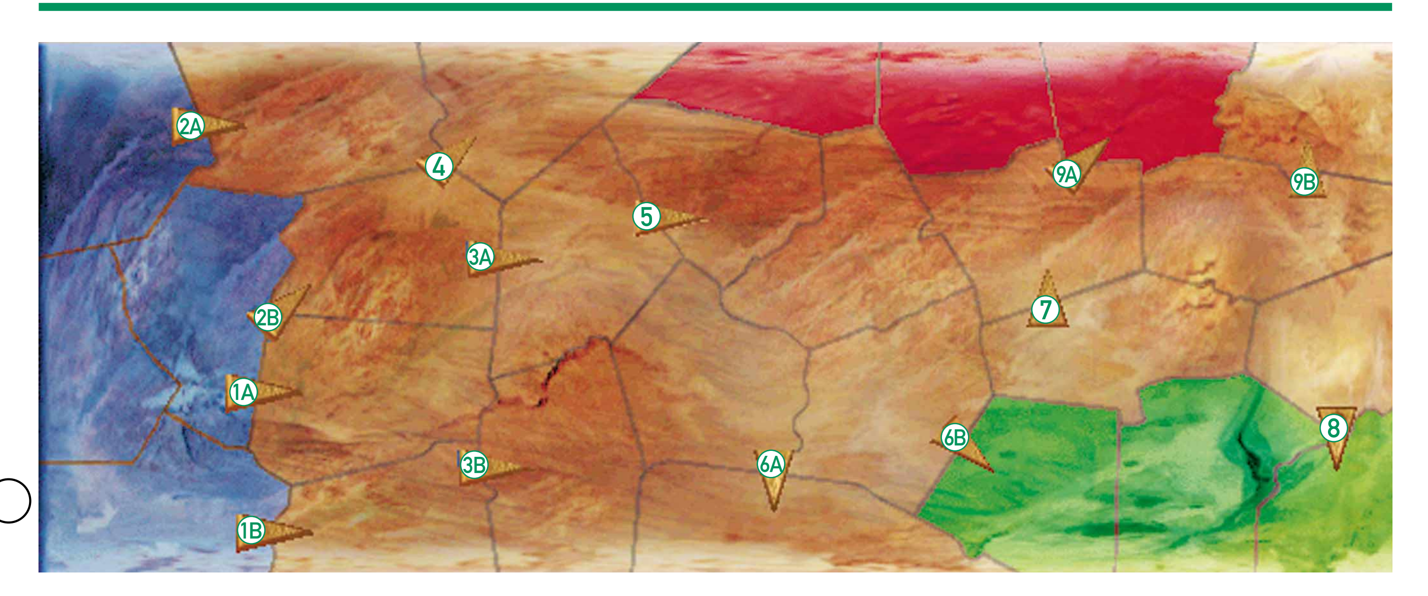
TIP 10: In den meisten Missionen fahren Sie besser, wenn Sie darauf verzichten, den Technologiebaum bis zum Ende zu verfolgen und statt dessen so bald wie möglich den Raumhafen errichten. Alles, was Sie mit Waffen- und Hitech-Fabriken produzieren können, läßt sich dort für weniger Geld käuflich erwerben. Allerdings dauert es etwas länger, daher müssen Sie vorausschauend ordern.

So schießen Sie **CARRYALLS** *ab*

TIP 11: Der Computer verfügt oft schon früh über Carryall-Transporter, mit denen er seine Erntemaschinen zu den Spicefeldern bringt. Postieren Sie einige Raketenpanzer oder Wüstentruppen in der »Anflugschneise« des Carriers. In der Regel gelingt es, die Maschine abzuschießen, da der Computer steindumm immer wieder die gleiche Route fliegt.

Das Haus Atreides





Mission 1 A und B *(2.500 Spice ernten)*

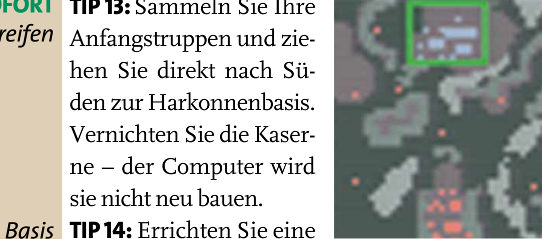
SILO *bauen*

TIP 12: Die erste Mission dient hauptsächlich dem Vertrautmachen mit der Spielsteuerung. Jagen Sie die vereinzelten Harkonnen mit Ihren Trikes, und bauen Sie in Ruhe Ihr Spice ab. Sie benötigen unbedingt ein Silo, da die Raffinerie nur Gewürz im Wert von 2.250 Solaris faßt.

Mission 2 A *(Harkonnen vernichten)*

SOFORT *angreifen*

TIP 13: Sammeln Sie Ihre Anfangstruppen und ziehen Sie direkt nach Süden zur Harkonnenbasis. Vernichten Sie die Kaserne – der Computer wird sie nicht neu bauen.



Mission 2 A: Greifen Sie die Harkonnen sofort an.

Basis **SICHERN**

TIP 14: Errichten Sie eine Kaserne und bilden Sie ununterbrochen leichte Infanteristen aus, um die vereinzelten Überraschungsattacken der Harkonnen abzuwehren. Zerstören Sie dann den Rest der Feindbasis.



Zu TIP 13: Die Harkonnen sind anfangs sehr schwach.

Mission 2 B *(Harkonnen vernichten)*

12 SOLDATEN *ausbilden*

TIP 15: So einfach wie in der Parallel-Mission geht es hier leider nicht – Ihre Anfangstruppen sind zu schwach für einen Überraschungsangriff. Errichten Sie daher eine Kaserne, und attackieren Sie, sobald Sie ein gutes Dutzend Infanteristen ausgebildet haben.



Mission 2 B: Bilden Sie ein Dutzend Soldaten aus.

Mission 3 A *(5.000 Spice ernten)*

FRÜHZEITIG *angreifen*

TIP 16: Bauen Sie eine Windfalle, eine Kaserne, und beginnen Sie eine Raffinerie (Betonplatten nicht vergessen). Kaufen Sie so viele Infanteristen, wie Sie bezahlen können. Schicken Sie dann alles, was Sie haben, zur Feindbasis. Vernichten Sie mit dieser Angriffswelle die Maschinenfabrik sowie die Kaserne.

FUSS-TRUPPEN *einsetzen*

TIP 17: Von den ersten Einnahmen kaufen Sie weitere leichte Infanteristen. Auf eine Fabrik können Sie getrost verzichten – der Gegner hat nichts, was Sie nicht problemlos mit Fußtruppen erledigen könnten. Achten Sie jedoch auf den feindlichen Ernter. Bauen Sie zwei Silos, um das Spice lagern zu können.



Mission 3 A: Attackieren Sie mit den Anfangstruppen.

Mission 3 B *(5.000 Spice ernten)*

Wie **MISSION 3 A**

TIP 18: Andere Karte, gleiche Taktik: Die für die Mission 3 A beschriebene Vorgehensweise funktioniert genauso bei diesem Einsatz.

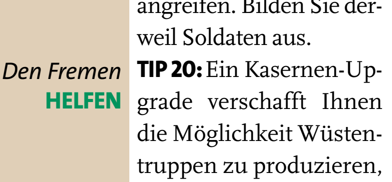


Mission 3 B: Setzen Sie Fußtruppen ein.

Mission 4 *(Sietch Tabr schützen)*

SOFORT *angreifen*

TIP 19: Attackieren Sie sofort mit Ihren Anfangstruppen die Harkonnenbasis, und zerstören Sie die Maschinenfabrik und die Kaserne. Jetzt kann der Gegner nur noch mit seinem eingeflogenen Nachschub angreifen. Bilden Sie derweil Soldaten aus.



Den Fremen **HELFEN**

TIP 20: Ein Kasernen-Upgrade verschafft Ihnen die Möglichkeit Wüstentruppen zu produzieren, die Sie dann den bedrängten Fremen zur Verstärkung schicken. Zerlegen Sie nach und nach die Stellungen der Harkonnen. Einige feindliche Kämpfer sind auf der Karte verstreut; auch diese müssen Sie ausschalten.



Mission 4: Attackieren Sie gleich zu Beginn.



Zu Tip 20: Ihre Truppen schützen die Fremen.

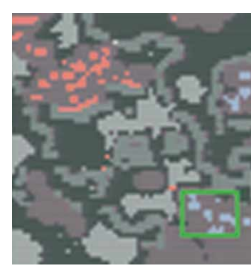
Mission 5 *(Gefangene befreien)*

Raumhafen **EROBERN**

TIP 21: Ihre Truppen marschieren sofort nach Norden und erledigen die Verteidiger der Schmugglerbasis. Die Pioniere folgen, um die Gebäude zu übernehmen. Mit dem MBF errichten Sie am Startpunkt einen Bauhof und machen sich schnell an den Bau zweier Raffinerien.

Raumhafen **SICHERN**

TIP 22: In regelmäßigen Abständen schicken die Schmuggler Truppen per Carryall, die Ihren Raumhafen angreifen. Sichern Sie den Engpaß davor mit einigen Panzern.



Mission 5: Ihre Soldaten nehmen den Raumhafen ein.

Kaserne im **NW**

TIP 23: Die Kaserne mit dem Gefangenen liegt gut verteidigt im äußersten Nordwesten. Sobald Sie eine ausreichende Streitmacht (zehn Panzer, zehn Belagerungspanzer und zehn Raketenwerfer) Ihr Eigen nennen, können Sie angreifen. Schalten Sie die Geschütztürme immer mit den Raketenpanzern aus.



Zu Tip 22: So sichern Sie den Raumhafen.

Mission 6 A *(Ordos vernichten)*

PIONIERE *einsetzen*

TIP 24: Vernichten Sie die Ordos-Truppen nordwestlich Ihres Startpunktes. Bauen Sie wie gewohnt Ihre Basis auf. Zwei Gebäude der gegnerischen Basen sind nur schwach bewacht: Der Bauhof bei (1) und die Werkstatt bei (2). Zwei einzelne Pioniere können sie ohne jeden Geleitschutz erobern. Verkaufen Sie die Bauwerke sofort, ehe sie von den Verteidigern vernichtet werden.



Mission 6 A: Zwölf Raketenpanzer gewinnen diese Schlacht für Sie.

RAKETEN-PANZER *gegen Türme*

TIP 25: Produzieren Sie in erster Linie Raketenwerfer. Ein Rudel von mehr als zwölf dieser mächtigen Panzer zerbröselt die Geschütztürme zwischen Ihrer und der Ordosbasis. Zerstören Sie bei Ihrem Großangriff auf die gegnerischen Hauptstellungen wie gehabt zuerst die Waffenfabriken.

Mission 6 B *(Ordos vernichten)*

Zunächst bei der **BASIS** *bleiben*

TIP 26: Die in Mission 6 A erwähnten Verteidigungslücken gibt es in diesem Einsatz nicht. Halten Sie Ihre Anfangstruppen nahe der Basis, und bauen Sie in Ruhe auf. Zwei Raffinerien sind Pflicht. Die Raketenpanzer-Taktik funktioniert auch hier.

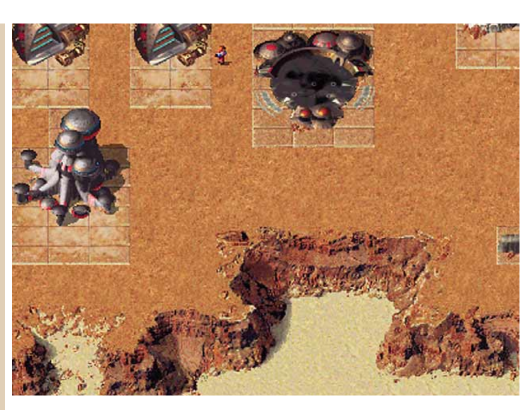


Mission 6 B: Bleiben Sie bei Ihrer Basis.

Mission 7 *(Harkonnen vernichten)*

PIONIERE *ausbilden*

TIP 27: Bauen Sie Ihre Verteidigung auf. Schaffen Sie die Voraussetzung für die Ausbildung von Pionieren. Nach kurzer Zeit erfolgt ein Angriff des Imperiums mit Panzern und Infanterie.



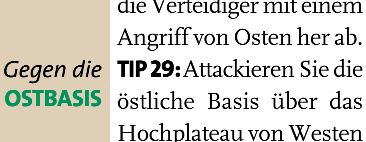
Zu Tip 28: Der Südrand der feindlichen Basis ist ungesichert – erobern Sie mit einem Pionier das Forschungszentrum.

Gegen die **WESTBASIS**

TIP 28: Der Südrand der westlichen Basis ist nahezu ungesichert und stellt eine Einladung für Ihre tapferen Pionier-Einheiten dar. Lenken Sie dazu die Verteidiger mit einem Angriff von Osten her ab.



Mission 7: Pioniere gegen die Harkonnen.



Gegen die **OSTBASIS**

TIP 29: Attackieren Sie die östliche Basis über das Hochplateau von Westen aus, und schießen Sie den Turm ab. Durch die entstandene Lücke schicken Sie Pioniere in die Basis und legen den Harkonnen die Stromzufuhr lahm.

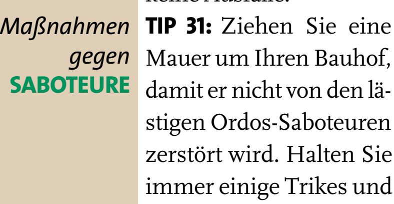
Mission 8 *(Ordos vernichten)*

BASIS *befestigen*

TIP 30: Richten Sie sich auf eine Verteidigungsschlacht ein: Der Feind schickt zu Beginn wahre Truppenmassen. Schützen Sie den Rand Ihrer Basis mit Geschütztürmen. Unternehmen Sie keine Ausfälle.



Mission 8: Vorsicht vor den Ordos-Saboteuren.



Maßnahmen gegen **SABOTEURE**

TIP 31: Ziehen Sie eine Mauer um Ihren Bauhof, damit er nicht von den lästigen Ordos-Saboteuren zerstört wird. Halten Sie immer einige Trikes und leichte Infanteristen in der Nähe Ihrer wichtigen Gebäude, um die Fieslinge abzufangen.

Der **GROSS-ANGRIFF**

TIP 32: Erst wenn Sie eine Truppe von wenigstens zwei Dutzend Kampf- und Raketenpanzern aufgestellt haben, sollten Sie Ihrerseits angreifen. Attackieren Sie die kleinen Stellungen der Ordos (1) und der Schmuggler (2) zuerst. Versuchen Sie, die Gebäude mit Pionieren zu übernehmen. Danach folgt ein Großangriff auf die Harkonnenbasis; zuletzt erledigen Sie das Hauptlager der Ordos.

Mission 9 A *(Gegner auslöschen)*

PIONIERE *ausbilden*

TIP 33: Ihre Anfangstruppen sind schwach – produzieren Sie schnell Nachschub. Upgraden Sie Ihre Kaserne, um Pioniere herstellen zu können; diese werden in der folgenden Schlacht Ihre stärkste Waffe sein.



Mission 9 A: Scheinangriffe ebnen Ihren Pionieren den Weg in die Basen.

FINTEN

TIP 34: Stellen Sie eine kleine Truppe vor den Südausgang der westlichen Harkonnenbasis, und schicken Sie mehrere Pioniere von Norden (1) in das Lager. Eingenommene Gebäude verkaufen Sie sofort. Bei der Basis des Imperators gehen Sie genauso vor: Ein angetäuschter Angriff (am besten mit Quads) im Süden, während Pioniere von Westen (2) her in seine Festung eindringen.

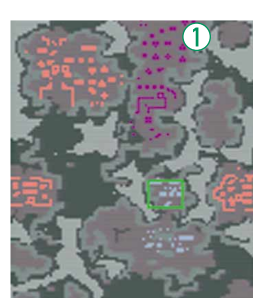
LOCH *in die Mauer schießen*

TIP 34: Auch die große Harkonnenbasis hat einen Schwachpunkt: Bei (3) ist ein Aufgang zum Hochplateau. Erledigen Sie den Turm mit Raketenpanzern, und schicken Sie Pioniere durch die entstandene Lücke ins Lager. Alle drei Basen sind jetzt angeschlagen – geben Sie ihnen mit Panzern den Rest.

Mission 9 B *(Gegner auslöschen)*

Der **SCHWACH-PUNKT** *des Imperators*

TIP 35: Die Pionier-Taktik aus der Parallel-Mission funktioniert in diesem Einsatz leider nur bei einer Basis: Der Stützpunkt des Imperators hat bei (1) eine Schwachstelle. Lenken Sie seine Truppen mit einem Angriff auf die Gebäude am Südrand der Stellung ab, während Ihre Pioniere im Norden eindringen.



Mission 9 B: Dieser Einsatz artet sehr schnell zur Massenschlacht aus.

MASSEN-SCHLACHT

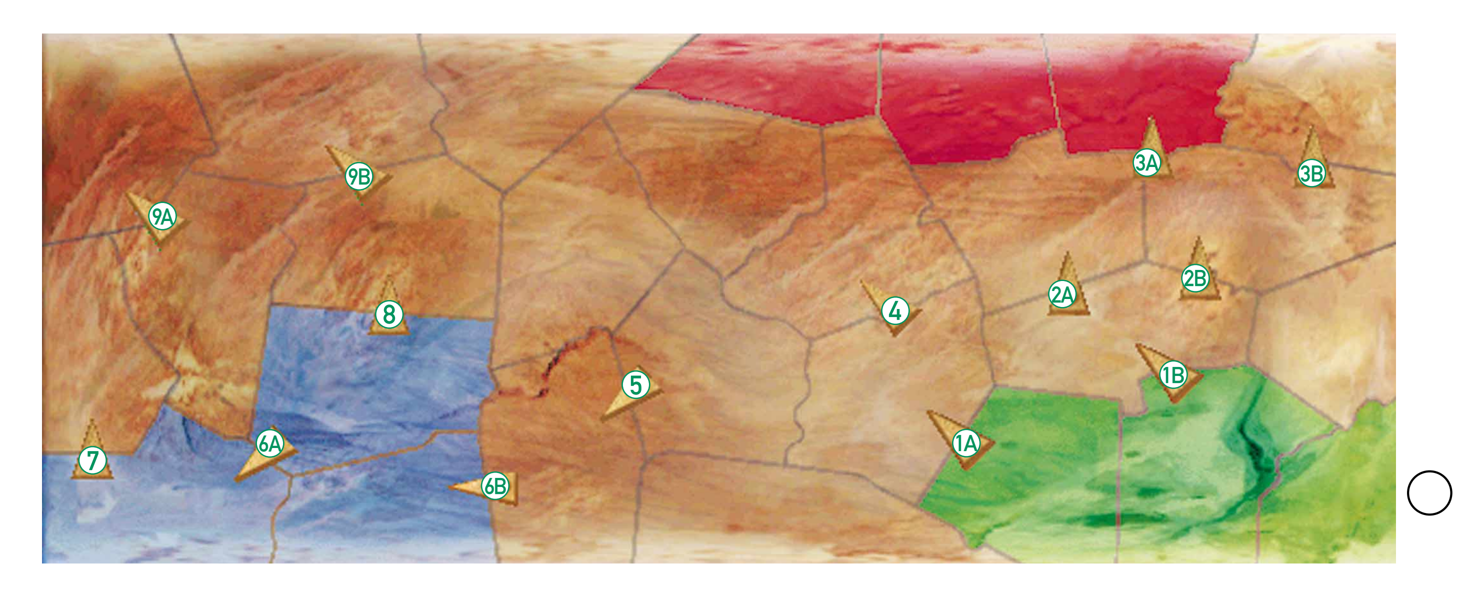
TIP 36: Der Rest der Mission ist reines Handwerk: Vernichten Sie Ihre Gegner durch schiere Materialübermacht. Die Harkonnen sollten zuerst attackiert werden; sparen Sie sich den verräterischen Padischah-Imperator bis zuletzt auf.



Zu Tip 35: Hier ist die offene Flanke der imperialen Festung.

Das Haus Ordos





Mission 1 A und B *(2.500 Spice ernten)*

TRIKES *gegen Harkonnen*

TIP 37: Die erste Mission hat nur Trainingscharakter. Jagen Sie die über die Karte verstreuten Harkonnen mit Ihren Trikes und bauen Sie die geforderte Spicemenge ab. Sie benötigen ein Silo, da die Raffinerie nur Gewürz im Wert von 2.250 Solaris faßt.

Mission 2 A *(Alle vernichten)*

INFANTERIE *genügt*

TIP 38: Konstruieren Sie eine Windfalle und eine Kaserne. Produzieren Sie massenhaft Infanterie. Mit mindestens 15 Soldaten und den Trikes aus der ersten Verstärkung sind Sie bereits stark genug, um die Feindbasis im Süden zu überrennen.



Mission 2 A: Setzen Sie nur Infanterie ein.

Mission 2 B *(Alle vernichten)*

Wie **MISSION 2 A**

TIP 39: Andere Karte, gleiche Taktik: Die für Mission 2 A beschriebene Vorgehensweise funktioniert auch bei diesem Einsatz.



Mission 2 B: Die Vorgehensweise entspricht Einsatz 2 A.

Mission 3 A *(Harkonnen vernichten)*

Angriff von **WESTEN**

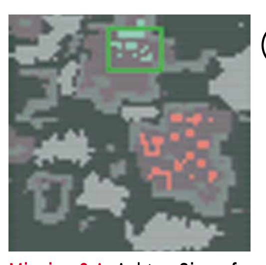
TIP 40: Errichten Sie eine Kaserne (plus Upgrade) und bauen Sie Infanteristen, was das Zeug hält. Warten Sie ab, bis zweimal Verstärkung eingetroffen ist, bevor Sie die Harkonnenbasis von Westen her angreifen. Zerstören Sie zuerst die Kaserne.



Zu Tip 40: Zerstören Sie diese Kaserne.

Vorsicht **CARRYALLS**

TIP 41: Bauen Sie in Ruhe weiter auf, und vernachlässigen Sie dabei die Basisverteidigung nicht: Die Harkonnen setzen von Zeit zu Zeit Truppen mit einem Carryall ab. Zerbröseln Sie die gegnerische Basis, die ohne Kaserne wehrlos ist.

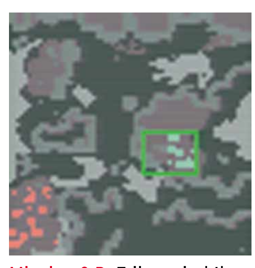


Mission 3 A: Achten Sie auf gegnerische Carryalls.

Mission 3 B *(Harkonnen vernichten)*

Zuerst die **KASERNE**

TIP 42: Sie verfügen zu Beginn über reichlich Solaris. Errichten Sie noch vor der Raffinerie die Kaserne und kaufen Sie das Upgrade. Produzieren Sie zur Basisverteidigung leichte Infanterie und Wüstentruppen im Verhältnis zwei zu eins.



Mission 3 B: Trikes sind Ihre beste Waffe.

TRIKES für den Angriff

TIP 43: Mit einer leichten Waffenfabrik produzieren Sie Trikes, die Sie zum Angriff einsetzen, während die Infanteristen Ihre Basis bewachen. Zerlegen Sie im feindlichen Lager zuerst Waffenfabrik und Kaserne, bevor Sie den Rest vernichten.

Mission 4 *(Sietch Tabr einnehmen)*

PIONIERE ausbilden

TIP 44: Bauen Sie Ihre Basis auf, und produzieren Sie vier Panzer, sechs Trikes, zwei Pioniere und ein Dutzend Infanteristen. Diese Truppe erledigt zuerst die Gegner bei (1) und sammelt sich danach bei (2). Jetzt fahren Sie einfach in die Basis und schießen ein Loch in die Mauer um den Außenposten. Ein Pionier schlüpft durch, womit die Mission geschafft ist.



Mission 4: Sammeln Sie bei (2) Ihre Truppen.

Mission 5 *(15.000 Spice ernten)*

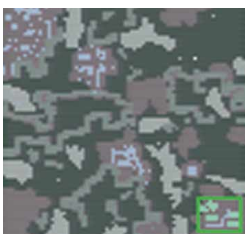

Zu Tip 45: Greifen Sie zuerst den Geschützturm an.

Zuerst den TURM

TIP 45: Erledigen Sie zuerst den Geschützturm, dann die Soldaten. Jeder Pionier erobert ein Gebäude, danach wird sofort ein MBF und ein Kampfpanzer bestellt.

DREI Raffinerien

TIP 46: Bauen Sie nach allen Regeln der Kunst Ihre Basis auf: Drei Raffinerien sollten es schon sein. Zwei Carryalls fliegen Ihre Ernter zu weit entfernten Spicefeldern. Errichten Sie Geschütztürme entlang des nördlichen Basisrandes.


Mission 5: Errichten Sie mindestens drei Raffinerien.

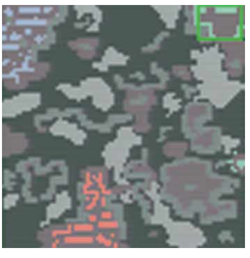
PIONIERE einsetzen

TIP 47: Die Basis in der Kartenmitte ist nur schlampig bewacht – schicken Sie Pioniere durch die Lücken in der Verteidigung und nehmen Sie Gebäude ein, die Sie gleich wieder verkaufen.

Mission 6 A *(Raumhafen verteidigen)*

SOFORT Verstärkung

TIP 48: Bestellen Sie zuerst über den Raumhafen zwei Belagerungs- und einen Kampfpanzer zur Verteidigung. Ihre Hauptbasis wird ausgebaut und mit einer Mauer am Eingang verstärkt. Der Gegner attackiert mit aller Macht den Raumhafen – schicken Sie aus Ihrer Basis ständig Verstärkungen dorthin.


Mission 6 A: Bestellen Sie sofort neue Truppen.

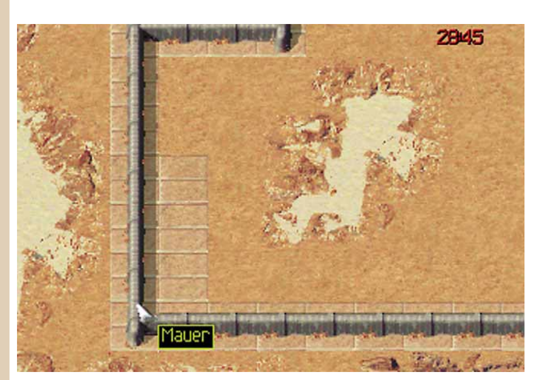
ZUERST Harkonnen angreifen

TIP 49: Halten Sie eine halbe Stunde durch, haben Sie das Schlimmste überstanden. Jetzt trifft regelmäßig kostenlose Verstärkung ein. Stellen Sie eine starke Truppe aus Kampf- und Raketenpanzern zusammen, mit denen Sie sich zuerst die Harkonnen-, und dann die Atreidesbasis vorknöpfen.

Mission 6 B *(Raumhafen verteidigen)*

EINMAUERN

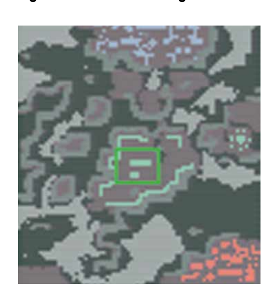
TIP 50: Verschließen Sie als erste Amtshandlung den südwestlichen Zugang zu Ihrer Basis mit einer Mauer. Der Computerspieler nimmt jetzt den Umweg zum Osteingang, wo Sie Ihre Kräfte bündeln. Ein Geschütz leistet gute Dienste. Anfangs attackieren die Gegner hauptsächlich Ihre Stellung und ignorieren den Raumhafen.



Zu Tip 50: Eine Mauer hält die Angreifer zuverlässig ab.

Raumhafen SICHERN

TIP 51: Optimieren Sie Ihre Spiceproduktion mit drei Raffinerien. Verzichten Sie auf den Bau aufwendiger Waffenfabriken, und kaufen stattdessen im Raumhafen Raketenwerfer-Panzer. Stationieren Sie eine Panzer-Armada zwischen Ihrer Festung und dem Raumhafen. Einige Geschütztürme und Mauerstücke rund herum verstärken Ihre Verteidigung.


Mission 6 B: Errichten Sie bei (1) eine Mauer.

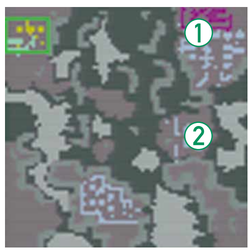
DEVIATOREN einsetzen

TIP 52: Nachdem der Countdown abgelaufen ist, dürfen Sie die berüchtigten Deviator-Panzer kaufen. Machen Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch – der richtige Platz für diese Ordos-Geheimwaffe ist geschützt hinter einer Reihe anderer Fahrzeuge. Bereiten Sie jetzt einen Großangriff gegen die Harkonnen vor. Die etwas stärkeren Atrides sind danach an der Reihe.

Mission 7 *(Imperator vernichten)*

SÖLDNERN *helfen*

TIP 53: Helfen Sie bei Angriffen den Söldnern, um sich ihre Hilfe zu sichern. Davon abgesehen bauen Sie wie gewohnt Ihre Basis auf. Der Palast des Imperators liegt ganz im Norden bei (1). Nur eine Großoffensive mit wenigstens zwanzig Kampf- und Raketenpanzern hat eine Chance gegen die starken Feinde.



Mission 7: Sie müssen sich mit den Söldnern gut stellen.

PIONIERE *gegen Atreides*

TIP 54: Die einzige schwache Befestigung auf dieser Karte ist die Atreides-Basis bei (2). Ihre Pioniere können alle Gebäude einnehmen, wenn sie die Geschütztürme vorsichtig umgehen.

Mission 8

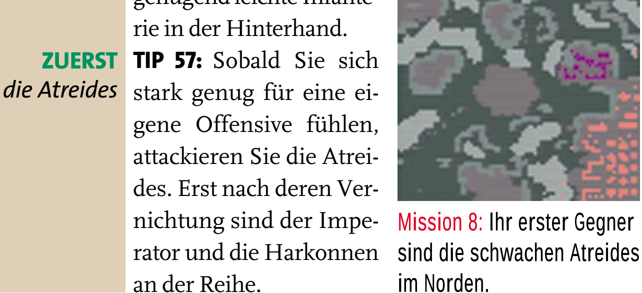
EINGANG *versperren*

TIP 55: Die Atreides attackieren zu Beginn mit starken Infanterie-Verbänden. Versperren Sie mit Ihren leichten Einheiten den Eingang zu Ihrer Basis; die Belagerungspanzer stehen direkt dahinter. Werfen Sie zusätzlich Ihren Ernter in die Schlacht, falls Sie fürchten, überrannt zu werden.


Zu Tip 55: Hier laufen die Atreides in ihr Verderben.

SCHERE, *Stein, Papier*

TIP 56: Im Verlauf des Einsatzes greifen die Atreides vornehmlich mit Sonic Tanks an – stellen Sie Kampfpanzer dagegen. Die Devastators der Harkonnen knacken Sie, indem Sie mit Deviator-Panzern schießen und den übernommenen Kampfkoloß auf Selbstzerstörung stellen. Für angreifende Fremen und Sardaukar halten Sie genügend leichte Infanterie in der Hinterhand.




Mission 8: Ihr erster Gegner sind die schwachen Atreides im Norden.

ZUERST *die Atreides*

TIP 57: Sobald Sie sich stark genug für eine eigene Offensive fühlen, attackieren Sie die Atreides. Erst nach deren Vernichtung sind der Imperator und die Harkonnen an der Reihe.

Mission 9 A *(Alle Gegner vernichten)*

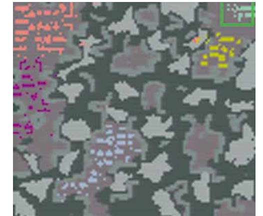

Zu Tip 58: Verteidigen Sie die Söldnerbasis wie Ihre eigene.

SÖLDNER *unterstützen*

TIP 58: Bauen Sie wie gehabt Ihre Basis auf. Da das Söldnerlager zwischen Ihnen und Ihren Feinden liegt, werden die Mietkrieger zuerst angegriffen. Helfen Sie Ihren Verbündeten. Die meisten Attacken erfolgen von Westen.

Sie benötigen **SABOTEURE**

TIP 59: Schaffen Sie die Voraussetzungen für die Produktion von Saboteuren, und vernichten Sie mit ihnen nach und nach die Produktionsstätten der Gegner. Wenn der Widerstand nachläßt, geben Sie ihnen mit Kampfpanzern und Raketenwerfern den Rest.


Mission 9 A: Die Stunde des Saboteurs ist gekommen.

Gebäude **REPARIEREN**

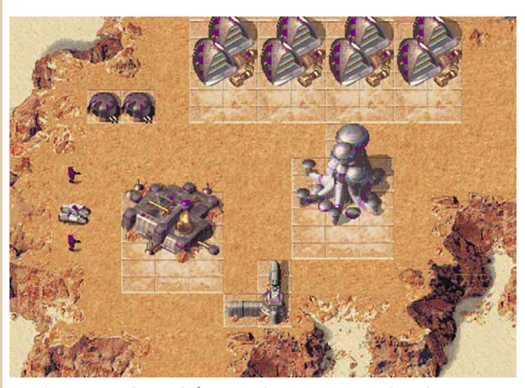
TIP 60: Die Atreides greifen ständig mit Ornithoptern an – achten Sie darauf, Ihre Fabriken immer in bestem Zustand zu erhalten, damit sie nicht bei einem Luftangriff zerstört werden.

Mission 9 B *(Alle Gegner vernichten)*

Wie **MISSION 9 A**

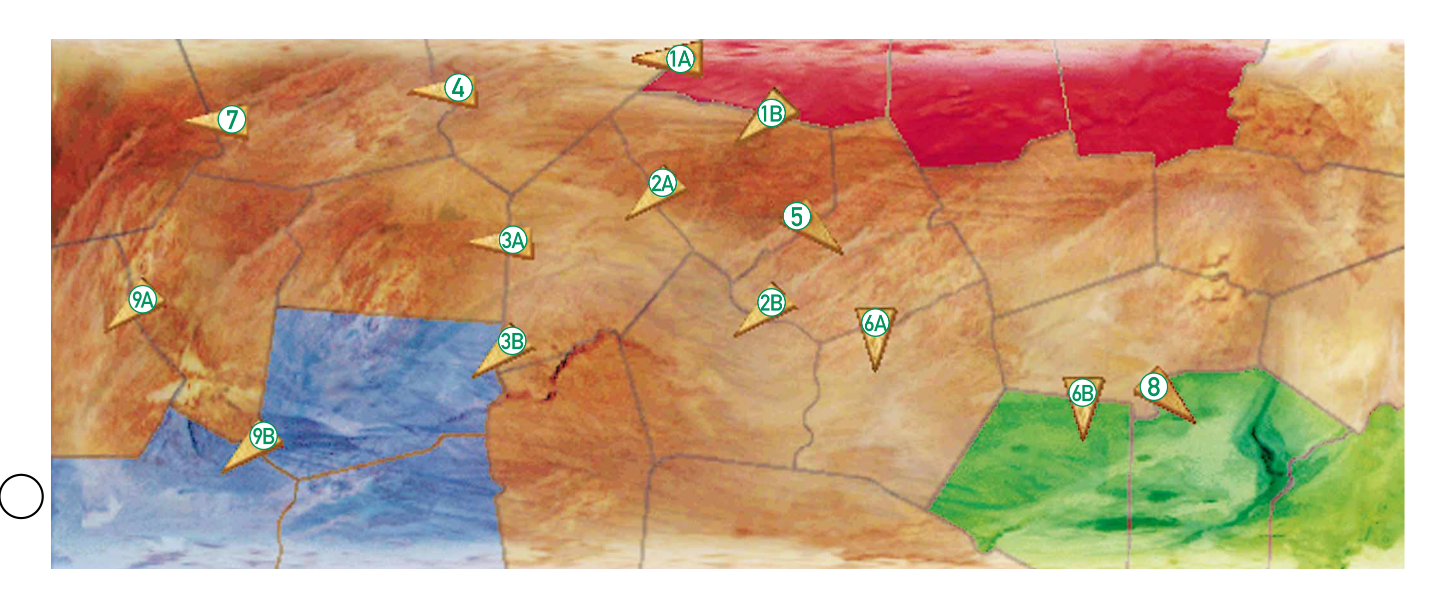
TIP 61: Die Vorgehensweise ist genauso wie bei der Parallel-Mission: Achten Sie auf Ihre Söldner (im Süden Ihrer eigenen Basis) und greifen Sie die Gegner zunächst nur mit Saboteuren an.


Mission 9 B: Achten Sie auf die feindlichen Ornithopter.


Zu Tip 61: Das imperiale Forschungszentrum ist ein gutes Ziel für Ihre hinterhältigen Saboteure.

Das Haus Harkonnen





Mission 1 A und B *(2.500 Spice abbauen)*

SILO *errichten*

TIP 62: Die erste Mission hat nur Trainingscharakter. Jagen Sie die vereinzelten Atreides mit Ihren Trikes, während Sie die geforderte Spicemenge ernten. Sie benötigen ein Silo, da die Raffinerie nur Gewürz im Wert von 2.250 Solaris faßt.

Mission 2 A *(Atreides vernichten)*

12 **TRIKES** *bauen*

TIP 63: Die Atreides-Basis befindet sich im Nordwesten hinter der Bergkette. Auf dem Weg dorthin lauern einzelne feindliche Infanteristen. Errichten Sie möglichst schnell eine leichte Waffenfabrik und produzieren Sie massig Trikes, da die Atreides ihre Streitmacht unablässig ausbauen. Sobald mindestens zwölf nagelneue Trikes auf Ihr Kommando hören, können Sie losschlagen und die Basis attackieren.



Mission 2 A: Die feindliche Kaserne wird als erstes Angriffsziel zerstört.

KASERNE *angreifen*

TIP 64: Zerlegen Sie die Atreides-Kaserne, um den feindlichen Truppennachschub zu stoppen. Mit einer zweiten Welle zerbröseln Sie dann die Reste der Basis. Zum endgültigen Sieg des ruhmreichen Hauses Harkonnen müssen auch die versprengten Atreides gesucht und erledigt werden.

Mission 2 B *(Atreides vernichten)*

FABRIK *ausschalten*

TIP 65: Die Atreides-Basis (im Nordwesten) ist stärker als in der Parallel-Mission, da die Caladaner diesmal schon eine leichte Waffenfabrik haben. Verzichten Sie auf den Bau einer Kaserne und produzieren Sie Trikes im großen Stil. Lassen Sie immer einige Fahrzeuge bei Ihrer Basis, da die Atreides per Carryall Truppen absetzen. Ein Dutzend Trikes attackiert die feindliche Waffenfabrik; die nächsten zwölf räumen mit dem Rest der Basis auf.



Mission 2 B: Setzen Sie hauptsächlich Trikes ein.



Zu Tip 65: Schicken Sie den Atreides ein Dutzend Trikes.

Mission 3 A *(Atreides vernichten)*

FABRIKEN *zerstören*

TIP 66: Die Basis des Feindes befindet sich direkt im Süden. An der Westseite ist ein unbewachter Aufgang auf die Felsplattform. Produzieren Sie Infanteristen und Trikes. Sobald Ihre Verstärkungen eintreffen, gehen sie zum Angriff über und attackieren die Fabriken der Gegner.



Mission 3 A: Warten Sie Verstärkung ab.

Mission 3 B *(Atreides vernichten)*

Wie **MISSION 3 A**

TIP 67: Hier starten Sie mit einer etwas größeren Ausgangstruppe, dafür bekommen Sie es mit einem stärkeren Gegner zu tun (im Nordwesten). Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei der Parallel-Mission.



Mission 3 B: Zerstören Sie die Atreides-Fabriken.

Mission 4 (Fremen vernichten)

Die **FREMEN** *im* **NORDEN**

TIP 68: Die Fremen befinden sich teils im Südwesten, teils im Nordwesten. Errichten Sie eine schwere Waffenfabrik, um rasch einen zweiten Ernter zu produzieren. Im Norden sind die Fremen ungeschützt: Ein bis zwei Panzer genügen, um sie zu überrollen. Dann zerstören Sie die (leicht zu übersehende) Höhle, die in den Berg gegraben ist (1).



Mission 4: Ihre Panzer überrollen die Fremen.

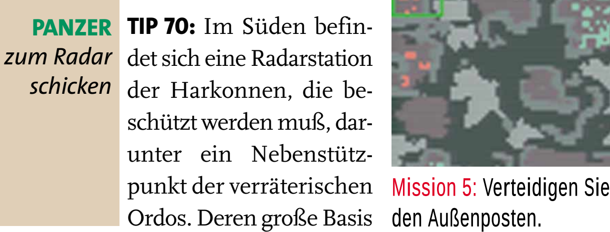


Zu Tip 68: Panzer überrollen die Fremen.

Die **FREMEN** *im* **SÜDEN**

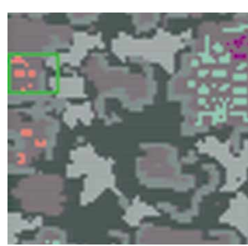
TIP 69: Bei den Fremen im Süden haben die Atreides einen Stützpunkt errichtet. Umgehen Sie ihn, und attackieren Sie das Wüstenvolk mit einer kleinen Armada von fünf bis sechs Tanks. Auch hier haben die Ureinwohner einen Unterschlupf im Fels (2). Sobald die Armada stark genug ist, vernichten Sie den Atreides-Stützpunkt in einer Massenschlacht.

Mission 5 *(Ordos auslöschen)*



PANZER *zum Radar schicken*

TIP 70: Im Süden befindet sich eine Radarstation der Harkonnen, die beschützt werden muß, darunter ein Nebenstützpunkt der verräterischen Ordos. Deren große Basis befindet im Osten, samt dem Raumhafen der Sardaukar. Schicken Sie sofort einen Panzer nach Süden zur Verstärkung der beiden Türme, die das Radar beschützen.



Mission 5: Verteidigen Sie den Außenposten.

TÜRME *instandhalten*

TIP 71: Reparieren Sie die unverzichtbaren Geschütztürme beim Radar laufend, und senden Sie Verstärkung dorthin, sobald Sie einige Panzer entbehren können. Produzieren (oder kaufen) Sie Raketenwerfer, um mit deren weitreichenden Waffen die Südbasis zu zerstören. Ein Dutzend Panzer reicht hierfür aus. Danach widmen Sie sich mit einer größeren Truppe der Hauptstellung im Osten.

Mission 6 A *(Raumhafen vernichten)*

SCHMUGGLER *angreifen*

TIP 72: Halten Sie Ihre Truppen nahe Ihrer Basis, und bilden Sie leichte Infanteristen aus. Acht Soldaten brechen den Widerstand des Schmugglerstützpunktes bei (1), damit ein Pionier die Raffinerie einnehmen kann. Wenn der die Spicefabrik in dem Moment betritt, in dem gerade ein Ernter ablädt, fällt Ihnen auch dieser in die Hände. Es dauert sehr lange, bis der Feind Ihre neue Zweitbasis bemerkt – bauen Sie solange in Ruhe Spice ab.



Mission 6 A: Ihre Truppen nehmen zuerst die Schmugglerbasis (1) ein.



Zu Tip 72: Die Schmuggler leisten kaum Widerstand.

Von **SÜDEN** *mit Pionieren angreifen*

TIP 73: Da die Gegner stärker sind als Sie, sollten Sie verstärkt auf Pioniere setzen. In der Südost-Ecke der östlichen Ordosbasis ist eine Schwachstelle. Ein Angriff von Norden lenkt den Feind ab, während Ihre Leute bei (2) eindringen und wichtige Gebäude erobern. Den Hauptteil der Arbeit müssen Sie jedoch wie üblich mit einem Massenangriff von Raketen- und Kampfpanzern erledigen.

Mission 6 B (Raumhafen vernichten)

Wie **MISSION 6 A**

TIP 74: Wie in der Parallel-Mission attackieren Sie auch hier die kleine Schmugglerbasis (1), um sich deren Spicevorräte zu sichern.

SCHLEICHWEG *zum Raumhafen*

TIP 75: Die große Ordosbasis im Norden ist schwer mit Türmen gesichert – bis auf einen kleinen Aufgang bei (2). Sammeln Sie Ihre Truppen für einen Großangriff bei (3), damit die Pioniere auf dem Weg

in die Stellung nicht auf Widerstand stoßen. Mit etwas Glück können Sie den Raumhafen sofort einnehmen; er liegt nordöstlich vom Aufgang. Falls diese Taktik nicht klappt, zerlegen Sie zuerst die kleineren Feindbasen, und attackieren die nördliche Ordosfestung zuletzt mit einer sehr starken Panzer-Armada (mindestens 30 Stück).



Mission 6 B: Nehmen Sie den Schleichweg in die Basis (2).

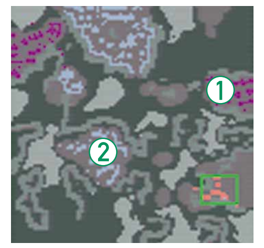
Mission 7 und Mission 8

Da Westwood bei Redaktionsschluß die Missionen 7 und 8 noch überarbeitete, können wir Ihnen an dieser Stelle leider keinen verbindlichen Lösungsweg nennen. Wir liefern die Einsätze selbstverständlich im nächsten Heft nach.

Mission 9 A *(Alle vernichten)*

Schlaraffenland für **PIONIERE**

TIP 80: Im Südosten liegt eine kleinere Basis des Imperators, die bei (1) nur schlecht gegen Pioniere gesichert ist. Die Atreides-Festung in der Mitte der Karte hat gar keine Mauern. Gehen Sie gegen die beiden Stellungen wie gewohnt vor: Ablenkungsangriff an einer Seite, während Pioniere an der anderen einmarschieren. Gebäude, die Sie nicht halten können, verkaufen Sie sofort.



Mission 9 A: Erobern Sie die Atreides-Basis mit Pionieren.

Gebäude **EINMAUERN**

TIP 81: Auch der Gegner setzt jetzt in großem Stil Pioniere ein: Errichten Sie um die wichtigen Bauwerke Mauern, und stellen Sie Infanteristen als Wachen auf. Reparieren Sie alle beschädigten Gebäude sofort, um gegen Atreides-Luftangriffe gewappnet zu sein.

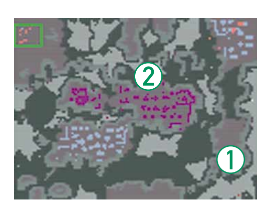
MASSEN-SCHLACHT

TIP 82: Alles, was Sie nicht mit Pionieren einnehmen können, müssen Sie mühsam mit Panzern zerstören. Bauen Sie eine Streitmacht von mindestens 40 Stahlkolossen auf, ehe Sie Großangriffe auf die Befestigungen der Gegner wagen. Setzen Sie die Todeshand-Rakete nur gegen Truppenansammlungen ein; für Gebäude ist sie zu schwach.

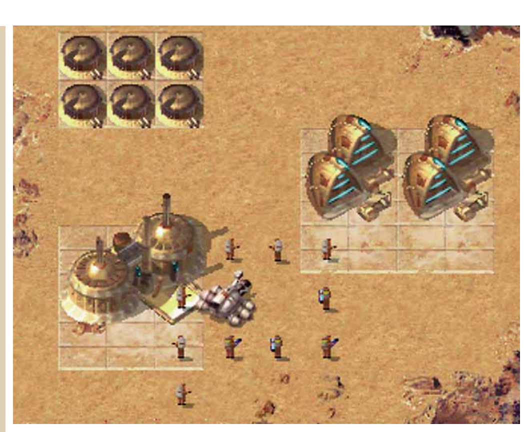
Mission 9 B *(Alle vernichten)*

RAFFINERIE *einnehmen*

TIP 83: Bei (1) befindet sich ein Stützpunkt der Schmuggler, den Sie wie in Mission 6 A mit Infanterie attackieren. Nehmen Sie per Pionier die Raffinerie samt Ernter ein, und bauen Sie solange Spice ab, bis Sie angegriffen werden.



Mission 9 B: Sie benötigen den Bauhof der Atreides.


Zu Tip 83: Die Schmugglerbasis ist schwach verteidigt.

ATREIDES-BASIS *erobern*

TIP 84: Sie verfügen leider über keinen Bauhof und können den dringend benötigten Raumhafen nicht bauen. Erobern Sie also den der Atreides: Deren Basis im Nordosten hat einem Großangriff nur wenig entgegenzusetzen.

Das **ENDE** *des Imperators*

TIP 85: Der Paschidah-Imperator hat sich im Süden vorbildlich eingemauert. Stellen Sie eine riesige Truppe auf (50 Fahrzeuge), und attackieren Sie am schwächsten Punkt der Basis bei (2). Um endgültig zu gewinnen, müssen Sie alles aufbieten, was Sie bauen können. Gehen Sie langsam vor. GUN

Von Midgars Toren bis zu Sepiroth

Final Fantasy 7

Unsere Komplettlösung hilft Ihnen heil durch die riesige Welt von Final Fantasy. Dazu gibt's eine Tabelle mit allen Materia-Substanzen, eine Weltkarte und ausgesuchte Expertentips.

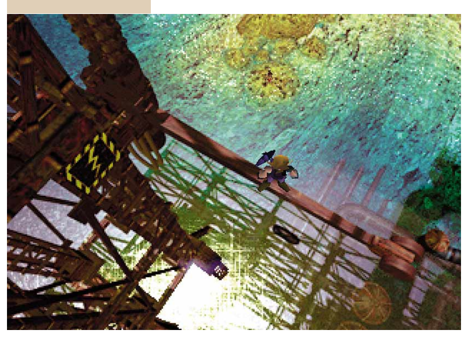
Sobald Sie die Stadt Midgar verlassen, fängt das große Abenteuer erst richtig an. Unsere Komplettlösung folgt im wesentlichen dem Haupthandlungsstrang. Den können (und sollten) Sie jedoch öfter verlassen, um sich in den Gefilden von Squaresofts Epos auf eigene Faust umzusehen oder Erfahrung für die gewaltigen Gegner der Hauptgeschichte zu sammeln.

Durch den **SUMPF**

TIP 1: Reiten Sie mit Ihrem Chocobo in südwestlicher Richtung durch den Sumpf, bis Sie eine Höhle finden. Betreten Sie diese. Nach dem Treffen mit Tseng verlassen Sie die Mine und machen sich nach Junon auf. In Junon angekommen, nehmen Sie die breite Treppe nach unten. Hier erledigen Sie den Riesenfisch und beleben Priscilla wieder. Reden Sie danach mit der alten Frau beim Stadteingang. Übernachten Sie dort.

Auf die **PLATTFORM**

TIP 2: Cloud wird geweckt und rennt die schmale Treppe nach oben. Er folgt Priscilla zum Strand, spricht sie an und wählt »Klar!« als Antwort. Versuchen Sie im folgenden Minispiel Cloud vom Delphin auf die Plattform schleudern zu lassen. Beim Luftschiff geht's nach vorne, wo Sie ein Druck auf den Knopf nach unten befördert. In der Baracke marschiert Cloud in die Umkleidekabine und verkleidet sich als Shinra-Soldier.



TIP 2: Lassen Sie sich von dem freundlichen Delphin im Minispiel auf die Plattform schleudern.

Alle ins **BOOT**

TIP 3: Folgen Sie Ihren Mitstreitern. Nun kommt es darauf an, möglichst zackig zu marschieren und im richtigen Moment das Gewehr zu schultern. Wenn die Prozedur erledigt ist, finden Sie sich in der Umkleidekabine wieder, wo für die nächste Parade trainiert wird. Danach können Sie eine kleine Shoppingtour machen – am Ende der Hauptstraße geht's dann weiter. Versuchen Sie die gelernten Übungen möglichst gut auszuführen, und Sie können sich auf eine Belohnung freuen. Wenn alle Soldaten weg sind, betreten Sie das Boot.

JENOVA *besiegen*

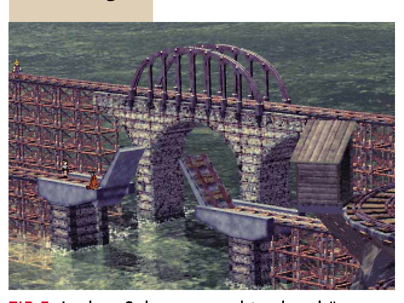
TIP 4: An Deck treffen Sie ihre Kameraden wieder, die sich ebenfalls verkleidet haben. Sprechen Sie mit allen. Reden Sie zum Schluß mit Aeris, die nach Barret fragt. Den finden Sie auf dem Vordeck. Wenn Sie ihn einige Male angesprochen haben, ertönt ein Alarm. Nun treffen sich die Kameraden im Zentrum des Schiffes. Stellen Sie eine neue Party zusammen, und gehen Sie nach unten. Dort erscheint der üble Sepiroth, der Jenova (HP: 4.000) auf Sie hetzt. Wenn Sie die besiegt haben, stecken Sie die Ifrit-Materia ein, die Jenova zurückläßt.



TIP 4: Attackieren Sie die erste Jenova mit dem Besten, was Ihr Arsenal zu bieten hat.

MT. COREL *besteigen*

TIP 5: Wenn das Schiff angelegt hat, sammeln Sie in Costa del Sol neue Kräfte und sprechen mit Dr. Hojo. Dann machen Sie sich zum Mt. Corel auf. Östlich des Mako-Reaktors folgen Sie den Schienen, bis Sie Ihre Freunde treffen. Sprechen Sie mit ihnen, und gehen Sie zum Schalterhaus, wo Sie das Rad drehen. Direkt daneben kann Cloud die Felswand zu einem Nest mit zehn Phönix-Federn hochklettern.



TIP 5: In dem Schuppen rechts oben können Sie die Brücke herablassen.

Zur **GOLD SAUCER**

TIP 6: Nehmen Sie wieder die untere Schiene, und laufen Sie weiter bis nach North Corel, wo zuerst ein Einkaufsbummel und etwas Erholung auf dem Programm stehen. Dann geht's weiter zum Gold Saucer-Gelände, wo Sie die anderen Streiter treffen und schließlich in die Seilbahn steigen.

TIP 7: Auf der Gold Saucer kaufen Sie eine Einzelkarte und treten ein. Nehmen



TIP 7: Beim Wonder Square im Gold-Saucer-Park treffen Sie Cait Sith.

Ins **GEFÄNGNIS**

Sie einen ihrer Freunde mit, und springen Sie ins Loch zum Wonder-Square. Nachdem sich Ihnen Cait Sith angeschlossen hat, geht's weiter zum Battle Square. Sie werden festgenommen und landen im Gefängnis von Corel. Untersuchen Sie die Leiche, und folgen Sie dann Barret.

Barret gegen **DYNE**

TIP 8: Betreten Sie das Gebäude ganz rechts. Nach Barrets Rückblick bilden Sie eine neue Gruppe und gehen zurück zum ersten Gebiet. Verlassen Sie das Gefängnis bei der erschossenen Wache, gehen Sie nach rechts, und folgen Sie dem Pfad. Nun muß Barret alleine mit Dyne kämpfen, rüsten Sie ihn vorher genügend aus. Nachdem Dyne besiegt ist, muß Cloud das Chocobo-Rennen gewinnen.

Das Chocobo- **RENNEN**

TIP 9: Sprechen Sie mit Ester, und starten Sie das Rennen. Sie müssen gewinnen, haben jedoch unendlich viele Versuche. Machen Sie sich nach Ihrem Sieg mit dem Buggy auf den Weg nach Süden. Lassen Sie das Gefährt vor Gongaga stehen, und betreten Sie den Ort. Sie treffen auf Reno und Rude von den Turks. Im Kampf konzentrieren Sie sich auf einen der Gegner (am Besten auf Rude); wenn der geschwächt ist, verschwinden beide.



TIP 9: Versuchen Sie beim Chocobo-Rennen Ihr braves Reittier nicht zu sehr zu verausgaben.

Nächster Halt: **COSMO CANYON**

TIP 10: Gehen Sie nach oben, in der Ruine tauchen plötzlich Scarlet und Tseng auf. An der Stelle, wo Scarlet stand, finden Sie eine Titan-Materia. Gehen Sie wieder nach unten, und nehmen Sie den zweiten Weg; hier sammeln Sie die Todesstoß-Materia ein und wandern nach oben. Nutzen Sie den Aufenthalt in Gongaga, um wieder richtig zu Kräften zu kommen und neue Ausrüstung einzukaufen. Danach geht's mit dem Buggy weiter nach Cosmo Canyon. Fahren Sie zunächst einfach an der Ortschaft vorbei; wenn Ihr Gefährt den Geist aufgibt, betreten Sie Cosmo (übrigens Reds Heimatort) zu Fuß.



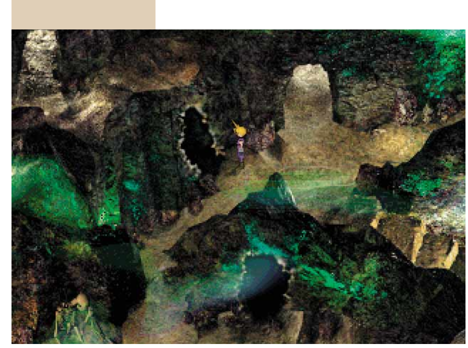
TIP 10: Fahren Sie an Cosmo Canyon vorbei, bis Ihr kleines Gefährt plötzlich eine Panne hat.

Bugenhagen **HILFT** *weiter*

TIP 11: Sprechen Sie den Wächter an, und verneinen Sie die Frage. Sprechen Sie mit Red und folgen Sie den anderen. Machen Sie den üblichen Einkaufsbummel, rasten Sie, und sprechen Sie den Mechaniker an, der durch's Dorf wandert. Danach laufen Sie hoch zum Observatorium, wo Sie Red ansprechen. Sie gehen hinunter, bilden eine neue Party und kehren zum Observatorium zurück. Nehmen Sie die Hintertür, und sprechen Sie Bugenhagen an. Nach der Filmsequenz gehen Sie zum Feuer und sprechen mit ihren Freunden (zuletzt mit Red).

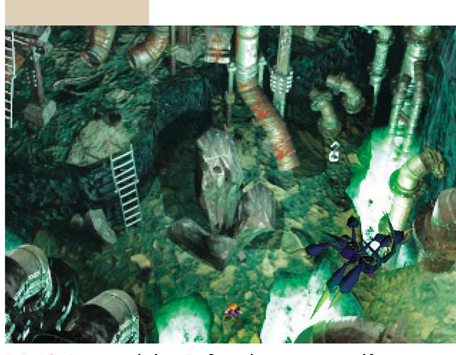
Durchgang zur Höhle **AUFBRECHEN**

TIP 12: Folgen Sie Bugenhagen zu der versiegelten Tür, und antworten Sie mit »Ja« auf seine Frage. Klettern Sie ganz nach unten, und folgen Sie der Höhle. Betreten Sie den dritten Durchgang, wählen Sie »aufbrechen«, und nehmen Sie dann die neue Passage. Dahinter geht's immer weiter nach oben, wo Sie schließlich den zweiten Durchgang von links nehmen. Hinter dem zweiten Spinnennetz befindet sich der fiese Gi Nattak (HP: 5590, greift mit Feuer an). Konzentrieren Sie sich in diesem Kampf ganz auf den Obermotz, seine kleinen Helferlein sind nicht allzu gefährlich. Nehmen Sie nach dem Kampf die Schwerkraft-Materia mit, und folgen Sie den Verbündeten.


TIP 12: Brechen Sie diesen Durchgang auf, um die Passage im Hintergrund zu öffnen.

Nach **NIBELHEIM**

TIP 13: Bilden Sie eine neue Party, verlassen Sie den Ort, und steigen Sie in den nun reparierten Buggy. Fahren Sie in nördlicher Richtung nach Nibelheim. Hier ist Einkaufen und Ausruhen angesagt, bevor es an der Villa vorbei Richtung Berge weitergeht. In der Villa können Sie übrigens einen Begleiter finden. Folgen Sie der Schlucht, nehmen Sie den Pfad am Ende. Dann geht's über die Brücke. Im Gebäude klettern Sie nach unten. Der Boß greift erst an, wenn Sie sich ihm nähern.


TIP 13: Der mächtige Boß rechts unten greift erst an, wenn Sie direkt an ihn herantreten.

CID *ansprechen*

TIP 14: Wenn Sie den Fiesling besiegt haben, nehmen Sie die Materia mit, gehen durch den nun unbewachten Gang und folgen dem Pfad. Ihre nächste Station ist Rocket Town, wo Sie sich von den Strapazen erholen und neue Ausrüstung erwerben können. Ist das erledigt, statten Sie dem hintersten Haus einen Besuch ab und verlassen es durch die Hintertür. Marschieren Sie zur Rakete, sprechen Sie Kapitän Cid an, und fragen Sie ihn aus. Gehen Sie zurück ins Haus und dann nach draußen. Danach geht's wieder



TIP 141 Der dicke Rufus ist gefährlicher, als er aussieht. Heilen Sie regelmäßig ihre Kämpfer.

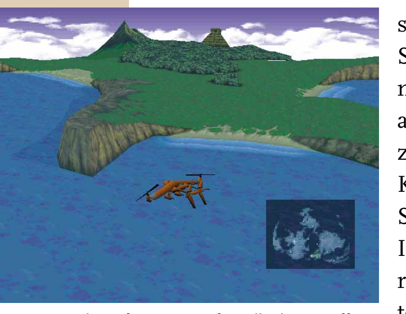
hinter das Haus, nach dem Kampf mit Rufus fliegen Sie davon.

Zurück zur **GOLD SAUCER**

TIP 15: Steuern Sie das abgeschmierte Flugzeug zur Halbinsel im Südosten von Gongaga (Sie könnten auch die Stadt Wutai besuchen, was allerdings zur Lösung des Spieles nicht notwendig ist). Sprechen Sie mit dem Bewohner, und folgen Sie der Spur zum Schlüsselstein nach Gold Saucer. Auf der Vergnügungsplattform angekommen, machen Sie sich zum Battle Square auf, wo Sie die Tür ganz rechts zu Dio's Showroom nehmen. Untersuchen Sie das leuchtende Objekt, und fragen Sie Dio, was Sie tun können. Cloud tritt alleine in der Kampfarena an. Er bekommt den Schlüsselstein auf jeden Fall, kann aber zum Spaß einige Kämpfe bestreiten.

Schlüsselstein auf den **ALTAR**

TIP 16: Nach dem Kampf stellen Sie beim Station Square fest, daß die Seilbahn kaputt ist. Um Cait Sith nach dem »Rendezvous« einzufangen, laufen Sie in die Chocobo-Arena und jagen ihn dann nach draußen. Verlassen Sie später den Raum, bilden Sie eine neue Party, und machen Sie sich zurück auf den Weg zum Flugzeug-Boot. Nehmen Sie Kurs nach Osten, legen Sie am Strand der großen Insel an, und marschieren Sie zum Tempel. Untersuchen Sie die vermummte Gestalt, treten Sie in den Tempel, und aktivieren Sie – nach dem Gespräch mit Tseng – den Altarstein. Sie landen in einem Labyrinth.



TIP 16: Um den alten Tempel zu finden, stellen Sie die Kamera auf Verfolgerfunktion.

Das **LABYRINTH** *meistern*

TIP 17: Im alten Tempel sollten Sie auf die hellgrünen Kletterpflanzen achten. Orientieren Sie sich in Richtung Boden, und folgen Sie der seltsamen blauen Gestalt, die Sie schließlich stellen. Wenn Sie den Mann zum zweiten Mal ansprechen, bietet er Ihnen Hilfe an. Gehen Sie danach wieder nach draußen und über das Laub zur langen Treppe. Unten folgen Sie der zweiten Gestalt zu einem kurzen Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie so stehen müssen, daß Sie jeweils der hohle Teil der Steinräder trifft. Nach der folgenden Vision können Sie wieder zum Ende gehen, bei dem blauen Mann ausruhen, speichern und dann die Treppe nach unten nehmen.



TIP 17: Benutzen Sie im Tempel die Kletterpflanzen, um die seltsame Gestalt zu erreichen.

Die **UHR** *ist der Weg*

TIP 18: Stellen Sie die Uhr immer so ein, daß Sie zu den einzelnen Ziffern laufen können. Hinter einigen Türen gibt es nützliche Dinge. Wenn Sie alles erledigt haben, gehen Sie zu Durchgang »VI«. Bejahen Sie Aeris Frage, und fangen Sie den alten Mann. Wenn Sie ihn erwischt haben, ist die große Tür offen. Laufen Sie hier immer nach rechts, bis der Drache (HP: 6.800, greift mit Feuer an) auftaucht.

Durch das **DÄMONENTOR**

TIP 19: Nun nehmen Sie die Bahamut-Materia mit und untersuchen den Altar rechts. Nach der Sequenz mit Cait Sith, in der Sie antworten, daß Sie ihm vertrauen, gehen Sie durch den Uhrenraum zum Dämonentor (HP: 10.000, immun gegen Gift). Versuchen Sie, Ihre Healthpoints ständig nahe der Höchstzahl zu halten, da der Feind Attacken mit fast 1.000 Punkten Schaden in petto hat. Setzen Sie ruhig die gerade gefundene Bahamut-Materia ein. In der folgenden Sequenz können Sie nichts tun; wenn Sie erwachen, gehen Sie nach draußen.

Der Weg zum **SCHLAFENDEN WALD**

TIP 20: Nun geht's nach einem Einkaufsbummel zurück zum Flugzeug und dann weiter zum schlafenden Wald. Der befindet sich auf dem nördlichen Kontinent, wo Sie im Südosten an Land gehen und zum Bone Village marschieren. Um durch den schlafenden Wald zu kommen, brauchen Sie die Mondharfe. Sprechen Sie mit dem Mann im Südwesten, und bitten Sie ihn zu graben.

Der Fundort der **MONDHARFE**

TIP 21: Bestimmen Sie, daß nach der Harfe gesucht werden soll, und plazieren Sie die Helfer. Nach der folgenden Explosion werden alle in Richtung des richtigen Fundortes schauen, bestimmen Sie hier die Ausgrabung. Am nächsten Morgen befindet sich dann das ausgegrabene Objekt in der Schatztruhe. Wenn es die ersehnte Mondharfe ist, können Sie in den Wald gehen. Hier bewegen Sie sich in nördlicher Richtung. Im felsigen Gebiet geht es stetig nach oben, dann den Pfad entlang und auf der Weltkarte zur vergessenen Stadt.



TIP 21: Nach der Explosion blicken alle Helfer in Richtung der richtigen Fundstelle.

Die nächste **JENOVA**

TIP 22: Die beiden Pfade links und rechts führen zu einem Speicherpunkt und einer Schlafgelegenheit. Wenn Sie alles erledigt haben, machen Sie sich nach oben auf. Stecken Sie in dem seltsamen Gebäude die Asteroid-Materia ein, und nehmen Sie die Treppe nach unten. Hüpfen Sie ganz unten über die Plattformen zu Aeris. Cloud bekommt einen Anfall, drücken Sie dreimal »Aktion«, bis die Freunde eingreifen. Nach Aeris Tod müssen Sie gegen eine wei-



TIP 22: Die zweite Fassung von Jenova ist ein harter Brocken, setzen Sie einen Helden zum Heilen ein.

tere Jenova (HP: 10.000, greift nur mit Wasser an) antreten. Benutzen Sie hauptsächlich Erdattacken.

Nach NORDEN

TIP 23: Auch ohne Aeris geht die Reise nun weiter; Sie folgen Sepiroth Richtung Norden. Klettern Sie an dem seltsamen Gebilde hoch und dann außen vorbei nach hinten in die Höhle. Nun geht es immer weiter nach oben und im Freien Richtung Westen und dann nach Norden ins nächste Dorf.


TIP 23: Von hier geht's nach rechts unten und dann nach hinten in die Höhle.

SNOWBOARD besorgen

TIP 24: Hier kaufen Sie ein und rasten, um dann im Haus ganz rechts die Gletscherkarte einzustecken. Sprechen Sie mit der Gestalt am oberen Bildrand, und wählen Sie die erste Antwort. Elena taucht auf – weichen Sie ihrem Schlag aus. Gehen Sie danach ins mittlere Haus, sprechen Sie mit dem Jungen, und nehmen Sie unbedingt das Snowboard mit. Verlassen Sie den Ort in Richtung Nordosten.

Mit der KARTE durch die Berge

TIP 25: Nun müssen Sie mit dem Snowboard durch die Berge kommen. Nach der Tour werfen Sie einen Blick auf die Karte und gehen zu Fuß weiter, ihr Ziel ist die rote Markierung. An Kreuzungspunkten dürfen Sie die Karte konsultieren, leider zeigt diese Ihre Position nicht an, achten Sie deshalb auf markante Punkte in der Landschaft.


TIP 26: Setzen Sie zur Orientierung in kurzen Abständen Markierungen in den Schnee.

MARKIERUNGEN setzen

TIP 26: Später in der freien Schneewüste können Sie Markierungen setzen, halten Sie die Abstände klein, um die Orientierung in den wilden Schneestürmen zu erleichtern. Schlagen Sie einen Kurs genau in die anfängliche Blickrichtung ein. Wenn Sie das gesuchte Haus des alten Mannes nicht finden, werden Sie früher oder später aufgrund der Kälte ohnmächtig, und er wird Sie selbst dorthinbringen.

37 GRAD halten

TIP 27: Sprechen Sie mit Holzoff und gehen Sie ins andere Zimmer. Vor dem Haus bilden Sie eine neue Party und machen sich nach Norden auf. Beachten Sie bei der Klettertour, daß Sie die Körpertemperatur nur auf den Plattformen erhöhen können. In der Höhle geht es zuerst Richtung Norden, dann nach Westen. Um die Passage freizumachen, müssen Sie den Felsbrocken aus dem Weg rollen.

EISZAPFEN zerbrechen

TIP 28: Wieder im Freien, geht die Kletterpartie weiter, in der Höhle nehmen Sie den rechten Gang. Im nächsten Raum müssen Sie mindestens drei der lebenden Eiszapfen »besiegen«, um unten den Durchgang freizumachen. Folgen Sie dann dem Pfad, und nehmen Sie die nächste Kletteretappe in Angriff. In der Höhle können Sie speichern und beim Lichtpool alle Energien wieder auftanken.

So besiegen Sie SCHIZO

TIP 29: Nutzen Sie die Gelegenheit, denn nun müssen Sie einem zweiköpfigen Drachen (HP je Kopf 18.000) gegenübertreten. Konzentrieren Sie sich zuerst auf einen Kopf, dann auf den anderen. Das Haupt mit den Hörnern spuckt Eis, greifen Sie es also nur mit den anderen Elementen, vorzugsweise Feuer, an. Der kahle Kopf spuckt Feuer, hier helfen besonders Eiszauber weiter.



TIP 29: Vorsicht: Ein Kopf wird von Eis-Sprüchen geheilt, einer von Feuer-Zaubern.

Durch den SCHILD

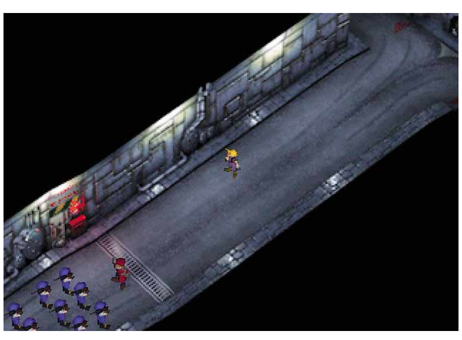
TIP 30: Nach dem Kampf frischen Sie Treffer- und Magiepunkte beim Pool wieder auf und folgen dann dem Gang. Rechts des Ausganges können Sie die Eiswand hochklettern. Steigen Sie nach der Zwischensequenz den Krater innen hinab. Weiter unten springen Sie über den Speicherpunkt auf den hinteren Weg. Um links durch den Schild zu kommen, müssen Sie dicht herangehen und einen ruhigen Moment nutzen. Gehen Sie zwischen den vermummten Gestalten hindurch nach oben, und vermeiden Sie beim Durchschreiten des zweiten Energiefeldes die grüne Aura.

SCHWARZE Materia loswerden

TIP 31: Laufen Sie zu Sepirothj; während der Vision können Sie nichts tun. Danach hetzt er noch eine Jenova (HP 25.000, greift nur mit Feuer an) auf Sie. Geben Sie nach dem Kampf die böse schwarze Materia an einen Ihrer Mitstreiter, der nicht in der Party ist. Danach sprechen Sie mit Tifa und gehen dann weiter nach oben. Das nächste Energiefeld ist noch komplizierter: Weichen Sie den Energieblitzen aus. Nun folgt eine Art Traumsequenz, in der Sie teilweise die Kontrolle haben.

Ohne CLOUD

TIP 32: Sprechen Sie mit Tifa, in der nächsten Szene mit Sepiroth und noch zweimal mit Tifa. Nach der Sequenz finden Sie sich ohne Cloud in Junon Town wieder. Sprechen Sie als Tifa mit Barret. Nun kon-



TIP 32: Wenn die Soldaten endlich weg sind, können Sie links unten einen Aufzug benutzen.

trollieren Sie Barret und folgen der Wache. Treten Sie mit Cait Sith gegen die zwei Soldiers an. Danach rüttelt Barret an der Tür rechts unten.

TIP 33: Nach dem Angriff reden Sie mit Cait Sith, verlassen den Raum und laufen draußen die Straße runter zum Flughafen, wo Sie den gelben Knopf betätigen und auf das Luftschiff zurennen. In der Rolle als Tifa müssen Sie nun den Schlüssel erreichen; wenn Sie das geschafft haben, stellen Sie das Gas ab und untersuchen die Tür. Sobald Sie im Freien sind, klettern Sie die Außenwand hinab. Unten angekommen, geht's nach oben auf die riesige Kanone.

GAS abstellen



TIP 33: Um von Barret schließlich gerettet zu werden, muß Tifa bis zur Spitze der Kanone laufen.

Per Luftschiff nach MIDEEL

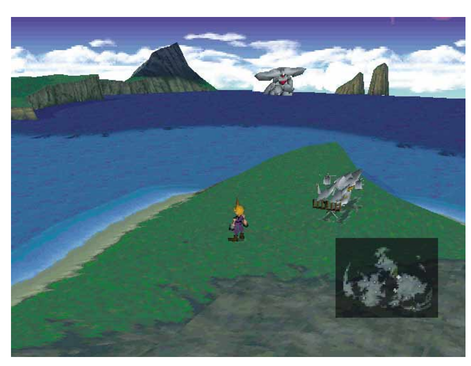
TIP 34: Auf dem Luftschiff marschieren Sie Richtung Cockpit und sprechen mit den Verbündeten und dem Steuermann. Danach geht's in den Raum mit dem »Operation«-Schild, wo Sie die Wache ansprechen und eine neue Party bilden. Wieder im Cockpit plaudern Sie mit dem Steuermann und wählen »Wir fliegen«. Nun haben Sie die Kontrolle über das Gefährt und nehmen Kurs auf die südlichste Insel. Landen Sie nahe Mideel und betreten den Ort.

Die erste GROSSE Materia

TIP 35: In Mideel sollten Sie zunächst ein wenig einkaufen, dann versuchen Sie die Stadt Richtung Norden zu verlassen. Nach der Begegnung mit Cloud ist Cid der Anführer. Er geht zum »Operation«-Raum und bildet eine neue Party. Danach steuert er das Luftschiff nach North Corel. Hier landet er und nimmt im Ort die Eisenbahnschienen zurück zum Hochofen. Nun muß innerhalb von zehn Minuten der Zug erreicht und alle Gegner besiegt werden, dann gehört die große Materia Ihnen. Der einzige gefährliche Feind ist der Wolfmeister, der bevorzugt mit Wasser attackiert. Nachdem der Zug gestoppt ist, geht's weiter nach Fort Condor.

GROSSE Materia Nummer 2

TIP 36: In Fort Condor müssen Sie zunächst die Echtzeitschlacht bestehen. Danach können Sie auf dem Dach die Phönix-Materia einstecken und sich die große Materia bei dem alten Mann auf der unteren Ebene abholen. Fliegen Sie daraufhin zurück nach Mideel, wo Sie mit Tifa sprechen und dann einer Weapon gegenübertreten müssen. Sie können die Kampfmaschine nicht völlig zerstören – wenn sie angeschlagen ist, fliegt sie davon. In der nun folgenden Traumsequenz muß Tifa lediglich mit allen verschiedenen Clouds sprechen.



TIP 36: Warten Sie an dieser Stelle auf die Weapon.

Der WEG zum Unterwasserdock

TIP 37: Nach dem Traumabschnitt steuern Sie die Highwind nach Junon Town. Hier bestechen Sie die Wache beim Aufzug und laufen die Hauptstraße hinab. Nähern Sie sich den Soldaten, und nehmen Sie den Aufzug mit der »1«. Folgen Sie nun den Tunnels bis zum nächsten Lift in die Tiefe. Der Unterwassertunnel bringt Sie zu einem Raum, wo Sie das rote Licht untersuchen. Nun können Sie das riesige Unterwasserdock durchqueren.

U-BOOT übernehmen

TIP 38: Nach der Halle mit den Wachen folgen Sie dem Steg und treten zu Reno, der Ihnen einen gigantischen Roboter (HP: 24.000 und 10.000 je Arm, anfällig gegen Blitze) auf den Hals hetzt. Zerstören Sie zunächst die beiden Arme, und heilen Sie sich ständig, weil der Lapis-Laser bei jedem Ihrer Helden 1.600 Healthpoints Schaden anrichten kann. Nach dem Kampf marschieren Sie zum hinteren U-Boot. Ob Sie die Soldaten auf der Brücke am Leben lassen, liegt bei Ihnen. Danach steigen Sie auf den Stuhl des Kapitäns und fahren los.



TIP 38: Der mächtige Roboter hat einen Schutzpanzer, den Sie gesondert zerstören müssen.

Kampf gegen das rote U-BOOT

TIP 39: Im folgenden Minispiel müssen Sie das feindliche rote U-Boot innerhalb von zehn Minuten versenken. Wenn das geschafft ist, statten Sie dem Flughafen von Junon einen Besuch ab. Danach geht's zurück zum U-Boot. Tauchen Sie ab, und fahren Sie in Richtung des einsamen Hauses südlich von Gold Saucer. Hier finden Sie (mit dem Sonar) das rote U-Boot. Sobald Sie es berühren, gehört die dritte große Materia Ihnen. Südlich des nördlichen Kontinents finden Sie einen Durchgang, dem Sie bis zu einem Tunnel folgen, wo Sie den »Schlüssel zum alten Volk« finden. Danach kehren Sie zur Highwind zurück und fliegen nach Rocket Town.

Die LETZTE große Materia

TIP 40: Marschieren Sie zur Startrampe, und steigen Sie zur Rakete hoch. In der Rakete werden Sie von zwei Soldaten und Rude (HP 9.000) angegriffen. Stehlen Sie von Rude den »Ziedrich«. Nachdem die

Rakete abgehoben hat, steigen Sie die Leiter hoch und gehen zur großen Materia. Nun haben Sie drei Minuten den Zugangscode einzugeben (Aktion, Wechsel, Abbruch, Abbruch). Nachdem Sie die Materia genommen haben, klettern Sie nach unten, bis Sie zur Rettungskapsel kommen.

BUGENHAGEN *hilft*

TIP 41: Fliegen Sie nach Cosmo Canyon, wo Sie mit Bugenhagen sprechen. Berühren Sie eine der Materia, und wählen Sie »Wieder nach unten gehen«. Nun fliegen Sie zur vergessenen Stadt, wenden sich nach links und gehen zu dem riesigen Kristall. Nachdem Bugenhagen für Sie den Wasserfall aktiviert hat, laufen Sie erneut zum Kristall. Danach geht's zurück zur Highwind.



TIP 41: Ihre Truppe hat sich beim Kristall versammelt.

Mit Zaubern gegen die **WEAPON**

TIP 42: Zunächst müssen Sie die Diamant-Weapon (HP 30.000) aufhalten. Landen Sie an der Küste vor Midgar, und erwarten Sie das Monster. Gegen physische Attacken ist es immun, benutzen Sie die stärksten Zaubersprüche. Wenn der Countdown beginnt, müssen Sie es innerhalb von drei Runden besiegt haben, sonst zieht der Diamantblitz jedem Ihrer Kämpfer 1.500 bis 3.500 Punkte ab. Fliegen Sie nach der Animationssequenz zum Krater. Danach geht's zurück nach Midgar, wo Sie mit Fallschirmen abspringen und Cait Sith folgen.

Kampf gegen die **TURKS**

TIP 43: Benutzen Sie die Leitern links neben dem Speicherpunkt. Nehmen Sie den Durchgang, und laufen Sie nach oben. Sie treffen auf Elena, Reno (HP: 25.000) und Rude (HP: 28.000). Elena wird von Blitzattacken geheilt, Reno von Eis und Rude von Feuer. Konzentrieren Sie sich immer nur auf einen der drei Gegner, oder setzen Sie auf alle wirkende Zauber wie beispielsweise den Ultima-Spruch ein. Danach geht's weiter nach oben.

HOJO *ausschalten*

TIP 44: Nun nehmen Sie den linken Durchgang und gelangen ins Freie. Auf der Hauptstraße gehen Sie nach Norden und greifen den Roboter vorzugsweise mit Wechsel-Limit-Attacken an. Nach dem Kampf geht es nach Norden, die Leiter hoch und nach rechts zu Hojo (HP: 13.000). Achten Sie nicht auf die Kapseln, er kann immer wieder neue kreieren. Nachdem Sie Hojo selbst besiegt haben, müssen Sie noch zwei seiner Mutationen ausschalten.

In den **NORD-KRATER**

TIP 45: Danach fliegt die Highwind zum Nordkrater. Der nächste Abschnitt ist sehr gefährlich und es gibt keine festen Speicherpunkte mehr, decken Sie sich also mit Phönix-Federn, Tränken und Äther ein, bevor Sie in den Krater hinabsteigen. Unten angekommen, treffen Sie auf Ihre Freunde und verteilen sie auf die beiden Wege.

Die letzte **JENOVA**

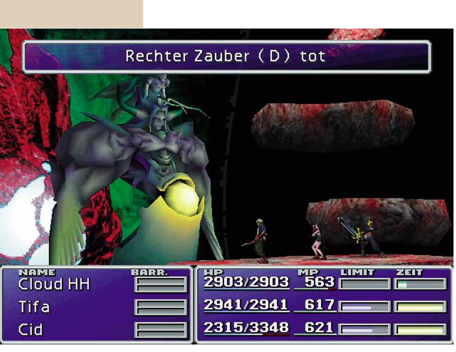
TIP 46: Nun geht es immer weiter nach unten bis auf die zentrale Insel (vorher können Sie wahlweise noch eine neue Party zusammenstellen), wo Sie von der letzten Jenova-Variante angegriffen werden (HP: 60.000). Attackieren Sie hauptsächlich mit Beschwörungs-Materia. Am Ende des Countdowns benutzt sie den mächtigen Ultima-Spruch; Sie sollten das Biest also bereits vorher besiegt haben.



TIP 46: Ein letztes Mal müssen Sie gegen Jenova antreten und wieder Ihre stärksten Waffen einsetzen.

Schlacht gegen **BIZARRO**

TIP 47: Nach dem Kampf fallen Sie in die Tiefe und dürfen vor der Schlacht gegen Sepiroth noch einmal eine neue Party bilden. Bizzaro Sepiroth ist ein harter Brocken. Er besteht aus fünf Teilen (HP Teil A: 40.000, B: 2.000, C: 10.000, D: 4.000, E: 4.000). Sie müssen zuerst die beiden Zauber, dann die Kerne und zuletzt den Torso vernichten. Setzen Sie auf jeden Fall die stärksten Sprüche und Beschwörungen ein, über die Sie verfügen, und halten Sie die Healthpoints möglichst nahe der Höchstgrenze. Eine »Ritter der Tafelrunde«-Materia erledigt Bizzaro sofort.



TIP 47: Die einzelnen Bestandteile von Bizzaro Sepiroth müssen Sie getrennt ausschalten.

Das Ende von **SEPIROTH**

TIP 48: Nachdem Bizzaro besiegt ist, müssen Sie gegen eine weitere Inkarnation Sepiroths antreten. Setzen Sie alles ein, was Sie haben, und versuchen Sie die Heilmöglichkeit auf mehrere Charaktere zu verteilen, da der Fiesling mit einer einzigen Attacke bis zu 7.000 Healthpoints abziehen kann. Nach dem Kampf muß Cloud noch alleine den echten Sepiroth besiegen, dann haben Sie es wirklich geschafft. Glückwunsch! Zur Belohnung folgt ein wunderschöner Abspann. Schauen Sie sich diesen ruhig bis zum Ende an – nach der obligatorischen Namensliste folgt noch eine kleine Filmsequenz.

TIP 48: Die vorletzte Inkarnation von Fiesling Sepiroth verfügt über extrem starke Zauber.

Secrets und Tips

Das Mega-Rollenspiel bietet viele versteckte Gags und Secrets. Wir haben die besten für Sie zusammengetragen. Die Weltkarte von Final Fantasy 7 hilft Ihnen, sich nicht auf den drei riesigen Kontinenten zu verlaufen. Außerdem gibt's eine Liste aller Materia inklusive Wirkung und Fundort.

Neue Party-Mitglieder

YUFFIE *Kisargi*

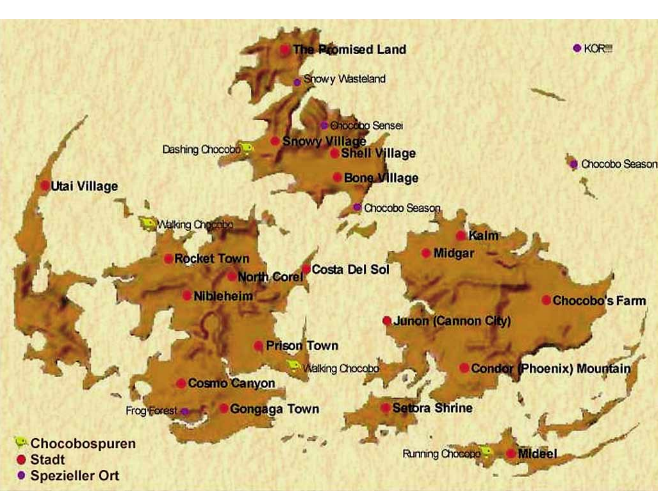
TIP 49: Auf Yuffie können Sie jederzeit im Spiel stoßen. Sie treibt sich hauptsächlich in den Wäldern bei Junon und in der Gongaga Region herum. Wenn Sie in einem der Zufallskämpfe auf sie treffen, müssen Sie sie besiegen. Nach dem Kampf finden Sie sich auf einer Wiese mit ihr wieder. Sie müssen mehrfach mit ihr sprechen, um sie zum Mitmachen zu bewegen (Antwort 2, 1, 2, 1, 2). Wenn Sie während der Szene auf der Wiese den Speicherpunkt benutzen, wird Sie fliehen und Ihnen einiges GIL stehlen.

VINCENT *Valentine*

TIP 50: Um Vincent »anzuwerben« brauchen Sie den Schlüssel aus dem Safe in der Nibelheimer Villa. Der Code lautet rechts bis 36, links bis 10, rechts bis 59, rechts bis 97 (wenn Sie in eine falsche Richtung drehen, gilt der Versuch als mißlungen). Sobald Sie den Safe geöffnet haben, müssen Sie gegen ein Monster kämpfen, danach schnappen Sie sich den Schlüssel und gehen nach unten. Dort können Sie nun die Tür an der Wand öffnen. Gehen Sie zum lila Sarg, und betätigen Sie den Controller. Wählen Sie die zweite Antwort auf Vincents Frage. Danach betätigen Sie den Controller erneut und geben ihm wieder die zweite Antwort. Nun wird er sich Ihnen anschließen, wenn Sie die Gruft verlassen.

FLUGZEUG *auf dem Meeresgrund*

TIP 51: Besonders starke Waffen und Ausrüstungsgegenstände finden Sie auf einem Shinra-Flugzeug, daß zur Bekämpfung Sepiroths ausgerüstet wurde. Tauchen Sie mit dem U-Boot in die Bucht westlich von Junon. Berühren Sie das Flugzeug mit dem U-Boot, um an Bord zu gehen. Hier treffen Sie auf Reno und Rude (Reno: HP 15.000, Rude HP 20.000). Nach dem Kampf durchsuchen Sie das Flugzeug. Neben vielen nützlichen Dingen warten auch einige kräftige Monster auf Sie. Da sich dort auch ein Speicherpunkt befindet, ist der Flieger ein guter Ort, um die Truppe noch einmal richtig aufzurüsten.



Drei Kontinente und viele kleine Inseln warten auf Abenteurer.

Erfolgreiche Chocobo- **ZUCHT**

TIP 52: Um erfolgreich Chocobos zu züchten, müssen Sie zunächst einen oder mehrere Ställe in der Farm mieten. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie Chocobos aus verschiedenen Abschnitten kreuzen. Auf unserer Karte sind die Reviere eingezeichnet. Die besten Chocobos werden auf der Farm mit Sätzen wie »Das ist ein toller Chocobo« gelobt. Nun können Sie die Chocobos kreuzen, durch gute Fütterung werden die Erfolgsaussichten gesichert. Der grüne Chocobo hat beispielsweise die Fähigkeit, über Berge zu laufen, nur so können Sie einige Gebiete auf der Karte erreichen. Diese Version sollte Sie also auf jeden Fall in Ihre Züchtungen mit einbeziehen. GUN

Große Materia-Kunde

Die Materia ist der Schlüssel zum Erfolg bei Final Fantasy 7. In dieser Tabelle finden Sie alle Zauberkugeln mit Wirkung und Fundorten.

Zauberspruchmateria (Grün, ermöglichen Zaubersprüche)

Name	Wirkung	Fundort
Kälte	Eiszauber	Von Anfang an im Besitz
Gewitter	Blitzschlag	Von Anfang an im Besitz
Genesung	Stellt HP wieder her	Reaktor Nr. 1
Hitze	Feuerschlag	Materialaden in Sektor 7
Gift	Hoher Schaden gegen Lebewesen	Shinragebäude Stock 67
Erde	Flieger immun	Materialaden in Kalmtown
Behandlung	Kuriert Vergiftung	Materialaden in Kalmtown
Wiederbeleben	Belebt Tote wieder	Materialaden in Junon
Versiegelung	Verursacht Schlaf oder Schweigen	Materialaden in Junon
Verwandlung	Verwandelt Gegner in Zwerg oder Frosch	Mt. Corel
Umneblung	Verwirrt Gegner	Materialaden in Gongaga
Zeit	Beschleunigt oder verlangsamt Zeit	Materialaden in Gongaga
Schwerkraft	Angriff mit Schwerkraft	Nach dem Sieg über Gi Nattaki

Name	Wirkung	Fundort
Zerstören	Starker Angriff	Von Sepiroth
Barriere	Bildet eine Schutzbarriere	Laden in Rocket Town
Schluß	Ermöglicht die Flucht	Laden in Rocket Town
Asteroid	Greift Gegner mit einem Asteroiden an	Vergessene Stadt
Wind	Greift Gegner mit Wind an	Weißer Chocobo in Mideel
Ultima	Starker Angriff	Beim Zug in Nord Corel
Schild	Schutzschild	Im letzten Dungeon
Meister-Magie	Alle Zauber	Cosmo Canyon

Befehlsmateria (Gelb, ermöglichen neue Befehle)

Raub	Stiehlt dem Gegner Gegenstände	Kanalisation von Midgar
Analyse	Zeigt Level/HP/MP und Schwächen des Gegners	Spielplatz Sektor 6
Feindtechnik	Macht Techniken des Gegners verfügbar	Shinragebäude Stock 68
Wurf	wirft Gegenstände auf Gegner	Mitbringsel von Yuffie
Manipulieren	Gewinnt Kontrolle über Gegner	Mitbringsel von Cait Sith
Todesschlag	Angriff stärker, aber weniger sicher	Straße beim Gongaga Reaktor
Morph	Verändert Feinde	Tempel der Alten
Multiangriff	Verdoppelt Schlagzahl	versunkenes Flugzeug
2x-Beschwörung	Führt zwei Beschwörungen auf einmal aus	am Battle Square in Gold Saucer
Alle angreifen	Greift mehrere Gegner an	Im Alten Wald
Pantomime	Letzte Aktion nachahmen	Höhle südlich von Wutai
2x-Magie	Zwei Zauber auf einmal	Im letzten Dungeon
2x-Objekt	Zwei Objekte auf einmal	Unterhalb von Midgar
Meisterbefehl	Raub, Analyse, Wurf, Manipulieren, Todesschlag, Morph, Pantomime	Cosmo Canyon

Beschwörungsmateria (Rot, beschwören Helfer)

Choco/Mog	Ein Chocobo rennt den Gegner nieder	Auf der Chocobofarm mit den Chocobos reden
Shiva	Shiva erzeugt einen Gletscher	Von dem kleinen Mädchen in Junon
Ifrit	Ifrit verursacht einen Feuerball	Nach dem Tod der ersten Jenova
Ramuh	Ramuh schleudert Blitze	Bei den Jockeys in Gold Saucer
Titan	Titan reißt den Boden auf	Im Reaktor in Gongaga
Odin	Odin mit Schwert	In einem Haus in Nibelheim
Kjata	Kjata greift mit allen vier Elementen an	Schlafender Wald
Bahamut	Der Drache Bahamut attackiert die Gegner	Nach dem Tod des roten Drachen
Alexander	Alexander greift mit einer heiligen Attacke an	Im großen Gletscher
Neo Bahamut	Eine größere Version von Bahamut	Im Krater
Leviathan	Leviathan greift mit einer großen Welle an	Nach dem Tod von Godo
Phönix	Schwächt Feinde und belebt Verbündete wieder	Fort Condor
Hades	Hades greift die Feinde an	Gesunkenes Flugzeug
Bahamut Zero	Die mächtigste Version von Bahamut	Große blaue Materia in Cosmo Canyon

Name	Wirkung	Fundort
Typhoon	Die Feinde »fallen« in den Himmel	Im alten Wald
Ritter der Tafelrunde	Starker Angriffszauber	Unchartered Island (mit Gold Chocobo)
Meister-Beschwörung	Mächtigster Angriff	Cosmo Canyon

Unterstützende Materia (Blau, verbessern andere Materia)

Alle	Weitet den Effekt der kombinierten Materia aus	Anfängerclub in Sektor7
Nebenwirkung	Gibt der Waffe oder Rüstung einen Zusatzeffekt	Vom Bürgermeister Stock 62
Zusatzwirkung	Gibt einer Waffe Materia-Status	Höhle von Gi
MP-Absorbierung	Verbundener Zauber entzieht dem Gegner MP	Laden in Wutai
HP-Absorbierung	Verbundener Zauber entzieht dem Gegner HP	Katzenhaus in Wutai
MP Turbo	Verstärkt verbundene Zauber auf Kosten von MP	Im Krater
Auch stehlen	Bestiehlt Feinde, die die verbundene Materia trifft	Wutai-Berge
Gegenzauber	Gegenangriff mit verbundener Materia	Geschenk beim Chocobo Rennen
Letzter Angriff	Aktiviert verbundene Materia beim Tod	Battle Arena in Gold Saucer
Quadra-Zauber	Verbundene Materia wird vierfach ausgeführt	Höhle südlich von Wutai (grüner oder goldener Chocobo)
Schleichangriff	führt verbundene Materia zu Kampfbeginn	im Chochobo Rennen
Kombibefehlsangriff	Gegenangriff mit verbundener Befehlsmateria	Höhle im Krater

Sonstige Materia (Purpur, verleihen Sonderfähigkeiten)

Schutz	Träger wirft sich vor Kameraden	Aeris Garten
Chocobo Köder	Lockt Chocobos an	Chocobo Billy
Reichweite	gleiche Angriffsstärke in der hinteren Reihe	Mythril Höhle
Gegenangriff	Gegenangriff bei Treffer	Nach dem Tod des Materia Keepers
Feindanlocken	Erhöht Zahl der Zufallskämpfe	Battle Square (250 BP)
Geschwindigkeit	erhöht Geschwindigkeit	Battle Square (4000 BP)
Extra MP	erhöht maximale MP	Laden in Cosmo Canyon
Extra HP	erhöht maximale HP	Laden in Cosmo Canyon
Glücks Plus	erhöht Glück	Tempel der Alten
Zauber Plus	verstärkt Zauberangriffe	Corel Tal Höhle
Gil Plus	mehr Geld nach Kämpfen	Wonder Square (10.000 GP)
Präventivschlag	Erhöht Chancen beim ersten Angriff	Gold Saucer
Extra. Plus	erhöht Exp. Nach Kämpfen	Wonder Square (2.000 GP)
Feind weg	reduziert Zufallskämpfe	Chocobo Rennen
HPMP	vertauscht HP und MP	Höhle nördlich von North Corel
Mega Alle	Befehle, Zauber und Attacken wirken auf alle Freunde oder Feinde	letzter Dungeon
Unterwasser	Kein Zeitlimit bei Smaragd-Weapon	Stiller Reisender

Schützenhilfe gegen die Shivaner

Freespace

Da Raumschiff GameStar gerade im Trockendock liegt, können wir Ihnen als Hilfe gegen die Freespace-Aliens nur diese Lösung anbieten.

Auch wenn es bei Interplays Conflict: Freespace mehr auf flinke Finger als auf strategisches Geschick ankommt – die richtige Vorgehensweise kann spielentscheidend sein. In unserer Komplettlösung geleiten wir Sie durch alle 29 Missionen. Wir sind dabei vom bestmöglichen Lösungsweg ausgegangen. Falls Sie in einigen Missionen nicht alle vorgegebenen Ziele erfüllen, haben Sie es in künftigen Einsätzen mitunter etwas schwerer und müssen gegen mehr gegnerische Schiffe oder unter erschwerten Bedingungen kämpfen.

1. Vorabend der Zerstörung

Vasudaner **VERNICHTEN**

TIP 1: Insgesamt vier Wellen Vasudaner-Jäger greifen die GTC Orff an. Beschützen Sie das Großkampfschiff, indem Sie Ihrem Wingman bei der Vernichtung der Angreifer helfen. Warten Sie dann, bis das Delta-Geschwader eintrifft und Sie ablöst.

2. Schlachtfeld

Feinde per **RADAR** *orten*

TIP 2: In dieser Mission stört das Asteroidenfeld Ihre Sensoren. Benutzen Sie daher das Radar zur Ortung der vier vasudanischen Geschwader: Halten Sie die Schiffe auf dem Radar in der Mitte des Schirms, und fliegen Sie auf sie zu. Sobald Sie nah genug herangekommen sind, können Sie und Ihre Wingmen die Vasudaner orten. Gehen Sie so bei allen vier Geschwadern vor. Vorsicht: Einer der Gegner ist ein Piloten-As. Zerstören Sie Asteroiden, die sich auf Kollisionskurs mit Ihrem Schiff befinden.

3. Tödlicher Raum

FRACHTER *zerstören*

TIP 3: Fordern Sie gleich zu Beginn der Mission das Delta-Geschwader zur Verstärkung an. Lassen Sie zunächst den ersten, dann denn zweiten Frachter von den Wingmen ausschalten. Kümmern Sie sich selber ausschließlich um die angreifenden Jäger. Stellen Sie dabei sicher, daß keiner der Frachtcontainer vernichtet wird, und warten Sie, bis die GTC Orff eintrifft. Scannen Sie nun die Fracht, die der Transporter Omega aufnimmt, um das Bonusziel zu erreichen.



TIP 3: Ihre Wingmen erledigen die Frachter.

4. Racheengel

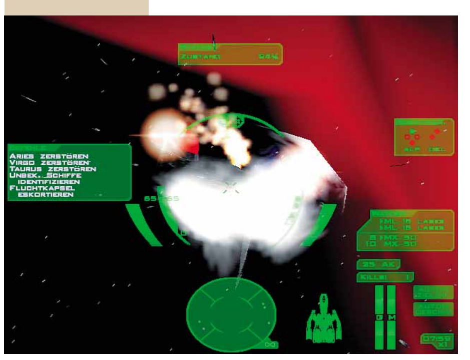
RASPUTIN *deaktivieren*

TIP 4: Deaktivieren Sie den Antrieb der Omega, bevor diese an der Rasputin andocken kann. Konzentrieren Sie sich dann auf die Jäger der Vasudaner, und zerlegen Sie diese. Als Bonusziel deaktivieren Sie auch den Antrieb der Rasputin mit Hilfe Ihrer Wingmen, anstatt das Schiff zu zerstören.

5. Aus der Finsternis in die Nacht

UNBEKANNTES *Schiff angreifen*

TIP 5: Wehren Sie die erste Angriffswelle von vier Vasudanern ab. Wenn die Taurus mit der zweiten Angriffswelle ins System warpt, greifen Sie nicht an, sondern warten, bis die Schiffe von Außerirdischen vernichtet werden. Eskortieren Sie weiter die Plato, bis auch diese von den unbekannten Schiffen attackiert wird. Nehmen Sie mit einem der unbekannten Jäger Sichtkontakt auf und zerstören Sie ihn wenn möglich. Die Vernichtung der Plato können Sie leider in keinem Fall verhindern.



TIP 5: Identifizieren und zerstören Sie mindestens eines der unbekannten Schiffe.

6. Wegbereitung

Asteroiden **ABWEHREN**

TIP 6: Passen Sie die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffes der Galatea an, und fliegen Sie vor ihr her. Beschießen Sie alle Asteroiden, die weiß markiert sind, mit den Bordgeschützen, und besonders große Brocken zusätzlich mit Dumbfire-Raketen. Sobald beide Shivaner auftauchen, schicken Sie ihnen Ihren Wingman entgegen, während Sie sich weiterhin um die Asteroiden kümmern.

7. Die Büchse der Pandora

Shivaner **IGNORIEREN**

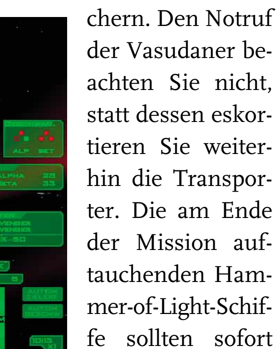
TIP 7: Befehlen Sie Ihren Wingmen, die Geschütztürme anzugreifen, und vernichten Sie selber die restlichen Geschütze. Ignorieren Sie die starken Verbän-

de der Shivaner, und konzentrieren Sie sich auf das Scannen der Fracht. Die Container mit den Schildsystemen können Sie wegen des Hinterhaltes nicht scannen. Warpen Sie nach Abschluß der Arbeit sofort aus dem System.

8. Hammer und Amboß

Bei den **FRACHTERN** *bleiben*

TIP 8: Bleiben Sie stets bei den zu beschützenden Frachtern. Fliegen Sie den angreifenden Shivanern frühzeitig entgegen, um die Frachtcontainer zu sichern. Den Notruf der Vasudaner beachten Sie nicht, statt dessen eskortieren Sie weiterhin die Transporter. Die am Ende der Mission auftauchenden Hammer-of-Light-Schiffe sollten sofort attackiert werden.



TIP 8: Die Container dürfen nicht verloren gehen.

9. Finsternis und Licht

DEPOTS *zerstören*

TIP 9: Bauen Sie statt des Disruptors eine zweite Avenger in Ihr Schiff ein. Vernichten Sie alle Jäger der Hammer of Light. Die Zerstörung der Rames durch die Taranis und weitere Shivaner-Schiffe können Sie nicht aufhalten. Beobachten Sie den Angriff aus sicherer Entfernung und sprengen Sie dann alle Depots, bevor die Shivaner sich die Lagerstätten schnappen können.



TIP 9: Erledigen Sie alle Schiffe der Hammer of Light.

10. Erster Angriff

ANTRIEB *deaktivieren*

TIP 10: Konzentrieren Sie Ihr Feuer und das der Wingmen auf den Antrieb der Taranis, damit diese nicht fliehen kann. Eliminieren Sie alle feindlichen Schiffe, bis keine weiteren mehr auftauchen. Danach entwaffnen Sie die Taranis, indem Sie erst das Waffensubsystem und danach die Geschütz- und Raketentürme zerstören. Fordern Sie das Delta-Geschwader zur Unterstützung an, und erledigen Sie die restlichen Shivaner.



TIP 10: Zerstören Sie den Antrieb der Taranis.

11. Nachspiel

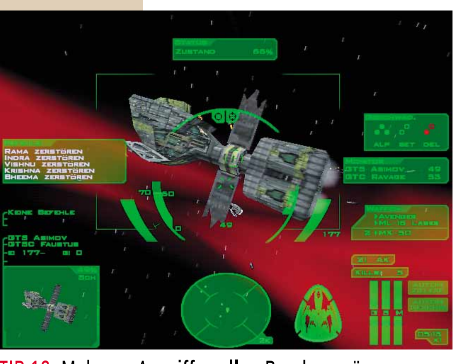
IOTA *beschützen*

TIP 11: Beschützen Sie die drei Iota-Transporter, indem Sie alle angreifenden Shivaner frühzeitig abfangen. Warten Sie auf das Eintreffen der PVD Pinnacle, und helfen Sie dieser dann, die übrigen Shivaner zu vernichten, um auch das Nebenziel zu erreichen.

12. Urknall

Bomber **ANGREIFEN**

TIP 12: Um die Asimov verteidigen zu können, greifen Sie nur die Gegner an, die dem Schiff gefährlich werden können. Richten Sie Ihre Angriffe also primär auf die Bomber, die Raketen auf die Asimov abfeuern. Weisen Sie auch Ihre Wingmen an, diese zu attackieren. Verfahren Sie so mit allen angreifenden Schiffen und zerstören Sie die harmlosen Jäger zuletzt.



TIP 12: Mehrere Angriffswellen Bomber müssen von der Asimov ferngehalten werden.

13. La Ruota Della Fortuna

Auf **GALATEA** *warten*

TIP 13: Warten Sie, bis die Galatea eintrifft, und schalten Sie in der Zwischenzeit die Verbände der Shivaner aus. Das Hauptziel können Sie in dieser Mission nicht erreichen, da die Shivaner bereits die Schiffe der Hammer of Light zerstört haben. Zerstören Sie nach der Ankunft der Galatea die beiden Großkampfschiffe (Hellions).

14. Herausforderung

GEMINI *abfangen*

TIP 14: Fliegen Sie einen Athena-Bomber mit Phoenix- und Interceptor-Raketen. Vernichten Sie schnell alle Jäger, um danach die Gemini-Frachter mit Hilfe der Wingmen angreifen zu können, bevor sie entkommen. Nutzen Sie die Asteroiden als Deckung vor Feindbeschuß. Fordern Sie danach ein Versorgungsschiff an, und widmen Sie sich den restlichen Feindverbänden.

15. Weichmacher

CANCERS

TIP 15: Es handelt sich hier um eine Falle: Scannen Sie einen der Geschütztürme und zerstören Sie ihn und alle anderen sofort. Vernichten Sie alle eintreffenden Hammer-of-Light-Schiffe. Sobald die Galatea ins System warpt, greifen Sie mit Hilfe Ihrer Wingmen die



TIP 15: Beschützen Sie die Galatea.

Bomber an. Die Kamikazejäger vom Typ Cancer vernichten Sie frühzeitig und befehlen danach den Wingmen, die Mauler zu attackieren.

16. Täuschungsmanöver

Fracht **SCANNEN**

TIP 16: Sie fliegen diese Mission mit dem, was Ihnen am Ende des vorherigen Einsatzes übriggeblieben ist – notfalls sollten Sie diesen deshalb wiederholen. Fordern Sie zu Beginn sofort Verstärkung an, und zerstören Sie schnellstmöglich die Transporter mit Hilfe Ihrer Wingmen. Danach werden alle Jäger geschrottet und die angegebene Fracht gescannt. Rufen Sie zwischenzeitlich ein Versorgungsschiff.

17. Im Schlund des Drachen

ARJUNA 1 *lahmlegen*

TIP 17: Während Ihre Wingmen die feindliche Reparaturstation angreifen, vernichten Sie alle feindlichen Jäger bis auf Arjuna 1. Geben Sie den Wingmen den Befehl, den Jäger zu ignorieren, und legen Sie den Antrieb des Schiffs ausschließlich mit Hilfe der zweiten Bordkanone lahm. Schalten Sie zuerst die Triebwerke aus, und deaktivieren Sie dann – als Bonusziel – die Waffensysteme des shivanischen Jägers. Warten Sie danach auf den Transporter, der den erbeuteten Jäger zur Galatea bringt.

18. Judas

NICHT *kämpfen*

TIP 18: Lenken Sie die gesamte Schiffsenergie von den Waffen auf Schilde und Antrieb. Fliegen Sie in Richtung der Frachtcontainer, und scannen Sie nach und nach alle eintreffenden Transporter. Erscheinen Frachter, die an die Container andocken, scannen Sie sowohl die Schiffe als auch die Fracht (für das Bonusziel). Jetzt untersuchen Sie die eintreffenden Kreuzer und danach die Eva, die das System sehr schnell wieder verläßt. Zuletzt wird die Lucifer gescannt. Beim Eindringen in die Andockrampe werden Sie jedesmal entdeckt. Fliegen Sie mit Höchstgeschwindigkeit an der Lucifer entlang, um Deckung vor den Angreifern zu finden. Sobald Ihr Warpantrieb wieder funktionsfähig ist, verlassen Sie das System.



TIP 19: Nur mit den mächtigen Tsunami-Bomben ist die riesige Eva endgültig zu knacken.

19. Evangelist

Stilettos gegen **WAFFEN-SYSTEME**

TIP 19: Schalten Sie schnellstmöglich mit Stiletto-Bomben die Waffensysteme der Eva aus, damit sie sich nicht mehr wehren kann. Danach attackieren Sie das Schiff mit mehreren Tsunami-Bomben und der Unterstützung des Alpha-Geschwaders. Fordern Sie ein Versorgungsschiff an, wenn Ihnen die Bomben ausgehen. Die Jäger überlassen Sie Ihren Wingmen der Alpha- und Beta-Geschwader.

20. Tag des jüngsten Gerichts

KAPSELN *verteidigen*

TIP 20: Zerstören Sie alle feindlichen Jäger der Shivaner. Nach dem Eintreffen der Lucifer können Sie für die Galatea nichts mehr tun, sie wird immer zerstört. Verteidigen Sie nach der Zerstörung Ihres Mutterschiffs die Fluchtkapseln vor den Angriffswellen der Shivaner, bis Sie in ein sicheres System warpen können. Greifen Sie nicht die Lucifer an.

21. Exodus

FRACHTER *retten*

TIP 21: Greifen Sie alle Jäger der Shivaner frühzeitig an; die Transporter müssen Sie um jeden Preis beschützen. Fordern Sie ein Geschwader zur Verstärkung an, und rufen Sie in einer der kurzen Verschnaufpausen zwischen den Shivaner-Attacken ein Versorgungsschiff, um neue Raketen aufzunehmen. Verteidigen Sie zuletzt die Mecross, indem Sie die feindlichen Bomber abschießen.

22. Letzte Hoffnung

Auf **VASUDA-NER** *warten*

TIP 22: Schützen Sie die angeschlagene Hope vor Bombern, indem Sie diese weit vor dem Großkampfschiff bereits abfangen. Fordern Sie Unterstützung an, damit Sie die weiteren Angriffe überstehen. Den shivanischen Zerstörer lassen Sie von der eintreffenden Mecross vernichten. Warten Sie dann, bis die Einheiten der Isis die Reparaturarbeiten an der Hope abgeschlossen haben und die Streitkräfte der Vasudaner eintreffen.



TIP 22: Attackieren Sie unbedingt die starken shivanischen Bomber, bevor sie herankommen.

23. Kommunikationsprobleme

LUCIFER *meiden*

TIP 23: Die Raumstation Aquilae wird bei Missionsbeginn immer von dem Schlachtschiff Lucifer zerstört; das Hauptziel kann also nicht erreicht werden. Um zumindest die Nebenziele zu erfüllen, retten Sie wenigstens eine der Fluchtkapseln vor den angreifenden Shivanern. Danach beschützen Sie die Kommunikationsstation, indem Sie zusammen mit den Wingmen die Shivaner angreifen, die mehrere Kilometer vor der Station ins System warpen.

24. Bei der Zenith

ZENITH *zerstören*

TIP 24: Weisen Sie sofort Ihre Wingmen an, die Kommunikationssysteme der Zenith zu zerstören, damit das Schlachtschiff keine Verstärkung rufen kann. Kümmern Sie sich um die shivanischen Jäger, die



TIP 24: Um die Zenith besser zerstören zu können, entwaffnen Sie das Schlachtschiff zuerst.

Ihre Bomber angreifen. Entwaffnen und zerstören Sie danach mit Hilfe des Bomber-Geschwaders die Zenith. Wenn genug Ihrer Schiffe den Angriff überstanden haben, vernichten Sie als Bonusziel zusätzlich die Benedict der Hammer of Light und ihre kampfkräftige Eskorte.

25. Spießrutenlauf

Geleitschutz für die **OMEGAS**

TIP 25: Verteidigen Sie primär die Omega-Transporter während des Andockvorgangs und des Flugs zum Jumpnode; die GTSC Rosetta wird von den gegnerischen Angriffen verschont. Sobald die Lucifer auftaucht, fliegen Sie das shivanische Schiff zusammen mit Ihren Wingmen an, um alle Jäger zu eliminieren. Lassen Sie keinen der Jäger in die Nähe der Omega-Transporter kommen, und konzentrieren Sie sich vor allem auf die Basilisk-Schiffe, die Raketen auf Ihre Frachter abfeuern. Verlassen Sie das System, sobald die Omegas herausgewarpt sind.



TIP 25: Feindliche Basilik-Jäger bedrohen die Omega-Transporter mit Raketensalven.

26. Schwarze Omega

BOMBER *aufhalten*

TIP 26: Beschützen Sie die Omega auf Ihrem Weg zum Sprungpunkt, und schaffen Sie vor allem gefährliche Bomber so schnell wie möglich aus dem Weg. Lassen Sie derweil das Alpha-Geschwader die Anvil angreifen. Mit Hilfe der restlichen beiden Geschwader Beta und Gamma zerstören Sie dann alle Jäger der Hammer of Light. Nachdem alle Schiffe eliminiert sind, helfen Sie beim Angriff auf die Anvil.

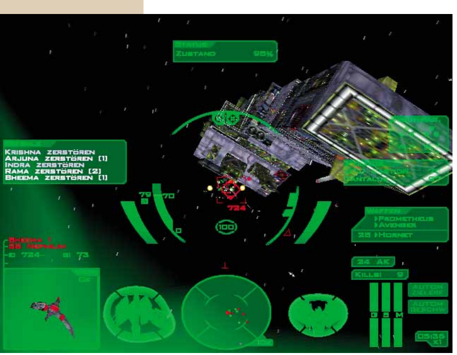


TIP 26: Die Anvil muß vernichtet werden, damit die Omega das System verlassen kann.

27. Kampf der Titanen

Nur **NEPHILIM** *und* **BASILIKS** *angreifen*

TIP 27: Die Bastion können Sie in diesem Einsatz nur dann vor den Shivanern retten, wenn Sie konsequent alle Bomber abschießen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer also ausschließlich auf die gefährlichen Schiffe der Nephilim- und Basilisk-Klasse, und rufen Sie auch Ihre Wingmen zur Unterstützung. Sollten Raketen auf die Bastion abgeschossen werden, müssen Sie diese unbedingt vor dem Eintreffen zerstören. Ignorieren Sie die Jäger, bis alle Bomber zu Weltraumschrott verarbeitet worden sind. Das Großkampfschiff der Shivaner können Sie ebenfalls ignorieren.



TIP 27: Die starken Nephilim-Bomber stellen eine ernsthafte Gefahr für die Bastion dar.

28. Die große Jagd

Schnell zum **SPRUNGPUNKT**

TIP 28: In dieser Mission kommt es vor allem auf Schnelligkeit an. Fliegen Sie deshalb mit Höchstgeschwindigkeit in Richtung Sprungpunkt. Je länger Sie zum Jumpnode benötigen, desto mehr Vorsprung hat die Lucifer im folgenden Einsatz. Alle angreifenden Jäger der Shivaner sollten Sie schnellstmöglich mit Hilfe der Wingmen aus dem All schießen. Kurz vor dem Sprungpunkt lauert noch ein Hammer-of-Light-Träger auf Sie. Sind Sie am Jumpnode angekommen, geht es automatisch zur nächsten Mission – sparen Sie sich also, wenn möglich, Ihre kostbaren Raketen für den Endkampf auf.

29. Viel Glück

REAKTOREN *ausschalten*

TIP 29: Attackieren Sie die Jäger der Shivaner, die ohne Schutzschirme vor allem für Ihre Raketen sehr verwundbar sind. Denken Sie gleichzeitig daran, daß auch Sie ohne Schildsysteme auskommen müssen. Weisen Sie Ihre Bomber-Wingman an, einen Reaktor nach dem anderen auszuschalten, und geben Sie ihnen dabei Deckung. Sollten die Bomber abgeschossen werden, legen Sie selbst Hand an und zerstören die Reaktoren innerhalb des Zeitlimits. Die Lucifer springt jetzt aus dem Hyperraum und explodiert. Herzlichen Glückwunsch, nach Abschluß dieser Mission haben Sie erfolgreich die Erde vor der völligen Zerstörung bewahrt und sich einen überaus wohl wollenden Eintrag in den Geschichtsbüchern von Menschen und Shivanern gesichert! GUN



TIP 29: Im Subraum sind die Schildsysteme der Shivaner wirkungslos.

Experten-Tips

Might & Magic 6

Magische Mächte meucheln Ihre Mannen? Unsere Tricks und Tips helfen Ihrem Heldentrupp durch die Lande von Enroth.



Auf CD: Atlas von Enroth

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir zu Might & Magic 6 Profi-Tips aus der Redaktion zusammengestellt. Aufgrund der großen Nachfrage und dem hohen Schwierigkeitsgrad des Rollenspiels legen wir noch mal zwei Seiten drauf. Zusätzlich finden Sie auf der Bonus-CD dieser Ausgabe einen exklusiven Atlas der Spielwelt Enroth.

Allgemeine Tips

Rätsel von **ALAMOS**

TIP 1: Das Buchstabenrätsel von Burg Alamos ist aufgrund eines Fehlers in der deutschen Version nicht lösbar. Wenn Sie alle Fragen richtig beantworten, bekommen Sie als Lösungswort »NBARD« heraus. Das korrekte Ergebnis muß jedoch »JBARD« lauten.

Wer will den **GONG?**

TIP 2: Den Gong, den Sie im Tempel von Baa finden, scheint niemand haben zu wollen. Reisen Sie nach Free Haven, und suchen Sie das Haus von Lawrence Aleman. Der freundliche Herr rückt bereitwillig 2.000 Goldstücke für das Artefakt heraus.



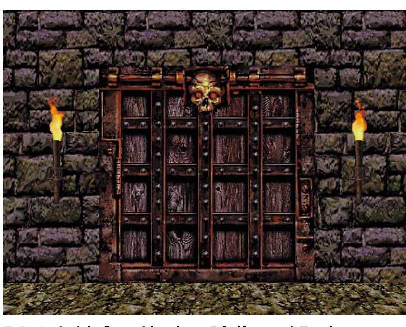
TIP 2: Der rätselhafte Tempelgong findet in Free Haven einen dankbaren Abnehmer.

Wohin mit den **KNOCHEN?**

TIP 3: Die Kannibalen-Knochen, die Sie beispielsweise in der Schmugglerbucht finden, können Sie einem Mann in Rockliffe für 1.000 Goldstücke pro Exemplar verkaufen. Rockliffe ist ein kleines Dorf nordwestlich von Free Haven. Der Verkauf der Knochen beeinflußt allerdings Ihre Reputation negativ.

Wie töte ich starke **MONSTER?**

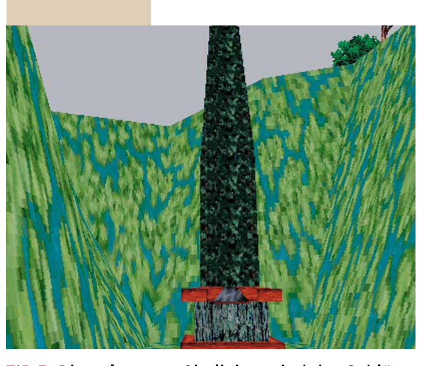
TIP 4: Die Wände und Türen in den Dungeons von Enroth sind erstaunlich dünn. Wenn Sie vor einem Raum stehen, in dem Monster auf Ihre Abenteurer lauern, zaubern Sie »Ring des Feuers«. Der Spruch geht durch die Mauer und verletzt die Fieslinge, was diese ärgerlich macht. Stellen Sie sich jetzt vor die (geschlossene) Tür, und schießen Sie Pfeile hindurch. Mit dem Spruch »Magisches Auge« lassen sich die Auswirkungen Ihrer Attacken gefahrlos überprüfen.



TIP 4: Schießen Sie Ihre Pfeile und Zauberattacken einfach durch die Tür.

Was tun die **OBELISKEN?**

TIP 5: Die Inschriften aller Obelisken ergeben (vertikal gelesen) einen Vers, der die Lage eines Schatzes umschreibt. Sie finden diesen im nördlichen Dragonsand nahe der Mitte der Karte. Halten Sie nach einem großen Stein inmitten kleinerer Felsen Ausschau, und klicken Sie darauf. Achtung: Erst, wenn Sie alle Obelisken haben, können Sie den Schatz finden. Die Tabelle unten zeigt alle Standorte.



TIP 5: Die seltsamen Obelisken sind der Schlüssel zu einem riesigen Schatz.

Obelisk	Ort	Obelisk	Ort
1	Sweetwater	9	Sumpf der Verdammten
2	Paradiestal	10	Silver Cove
3	Einsiedlerinsel	11	Schmugglerbucht
4	Kriegspire	12	Iron Fist
5	Blackshire	13	Aalverseuchte Gewässer
6	Dragonsand	14	Nebelinseln
7	Gefrorenes Hochland	15	Neu Sorpigal
8	Free Haven		

Die Rätsel der **SCHATTENGILDE**

TIP 6: Drei der vier Fragen der geheimnisvollen Schattengilde sind frecherweise aus Tolkiens Meisterwerk »Der kleine Hobbit« geklaut. Die richtigen Antworten lauten: Fisch (Norden), Zeit (Süden), Dunkel (Osten) und Pfeil (Westen). GUN

Der große Trainingsratgeber

So erreichen die Fähigkeiten ihrer Recken Experten- und Meisterstatus.

Skill	Level	Voraussetzung	Ort	Level	Voraussetzung	Ort
Schwert	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 8, Kavallerist	Blackshire, Mist, Free Haven
Keule	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Darkmoor	Meister	Stufe 8, Stärke 40	Blackshire
Bogen	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 8, Kampfmagier	Burg Kriegspire
Axt	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 8, Snergel getötet	Gasthaus in Darkmoor
Dolch	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 8, Reaktion 40	Burg Stone
Speer	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Mist	Meister	Stufe 8, Kavallerist	Darkmoor
Stab	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Mist	Meister	Stufe 8	Silver Cove
Panzer	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Held	Burg Temper
Ketten	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 10, Kreuzritter	Darkmoor, Neu Sorpigal
Leder	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 10	Burg Stone
Schild	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 10	Blackshire
Licht	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Silver Cove	Meister	Stufe 12, Bestmögliche Reputation	Insel nahe Alamos
Dunkel	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Blackshire	Meister	Stufe 12, Schlechteste Reputation	Paradiestal
Körper	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Silver Cove
Geist	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Silver Cove
Spirituelles	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 8, Hohepriester	Burg Ironfist, Mist, Free Haven
Luft	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12, Erzmagier	Mist
Erde	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Silver Cove
Feuer	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Mist
Wasser	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Mist
Kondition	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Ausdauer 30	Rockport
Diplomatie	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 7, Reputation über 200	Burg Stromgard
Fallen entschärfen	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Geschick 30	Burg Stone
Erkennen	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Intelligenz 30	Free Haven
Lernen	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Intelligenz 30	Silver Cove
Meditation	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 7, Charisma 30	Mist
Handel	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 7, Charisma 30	Silver Cove
Sechster Sinn	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 7, Glück 30	Darkmoor
Reparieren	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 7, Geschick 30	Burg Stone

Traumgewinne zum GameStar-Jubiläum

Jubiläumsverlo

GameStar feiert sein einjähriges Jubiläum – und läßt Sie davon profitieren: Zusammen mit renommierten Herstellern verlosen wir mehr als hundert Spitzenpreise im Gesamtwert von über 50.000 Mark.

Um teilzunehmen, müssen Sie nur Ihre ausgefüllte Mitmachkarte an uns zurückschicken. Einsendeschluß ist der 30. September 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.











ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts gehört zu den Softwareschmieden mit der breitesten Angebotspalette. Davon kann ein glücklicher Gewinner ein ganzes Jahr profitieren: Zwölf Monate lang bekommt er alle Hits der Labels Electronic Arts, EA Sports, Jane's, Origin, Bullfrog und Maxis frei Haus geliefert. Bei einem Ausstoß von rund 40 Spielen beläuft sich der Gesamtwert aller Preise auf ungefähr **3.500 Mark.**

EIZO

Ein absolutes Topgerät stellt Eizo mit dem **17-Zoll-Monitor FlexScan T57S** zur Verfügung. Das Modell ist mit einer Streifenmaske ausgestattet, die für brillante Farben und enorme Leuchtkraft sorgt. Daneben überzeugt der Bildschirm mit seiner überragenden Ausstattung und der kinderleichten Bedienung. Der Wert dieses Traummonitors beträgt **ca. 2.100 Mark.**





GAMESTAR-PC

Absolut einzigartig ist der von uns zusammengestellte, exklusive **GameStar-PC**. Im großen Tower-Gehäuse haben wir alles versammelt, was gut und teuer ist: Für Spieler der absolut schnellste PC, der zur Zeit zu haben ist.

Das **Asus-P2B-Mainboard** ist mit einem **450 MHz** flotten **Intel Pentium II** und satten **256 MByte RAM** bestückt. Als Datenlieferanten dienen eine **IBM-Festplatte** mit gigantischen **14,4 GByte Speicherplatz** sowie ein **DVD-Laufwerk**. Bequem Daten sichern können Sie mit dem **CD-Brenner CRW-4261t** von Yamaha. Für berauschenden 3D-Genuß sind eine **Elsa Erazor 2** mit **Riva-TNT-Chip** sowie gleich **zwei Monster 2** von Diamond mit jeweils 12 MByte zuständig.

Für den guten Ton sorgen eine **Terratec EWS64 L** und die **MicroWorks-Boxen CSW350** von Creative. Das Auge verwöhnt ein hochwertiger **21-Zoll-Monitor**, die Hände dürfen sich mit Microsofts **Intellimaus**, **Sidewinder Pad** und **Joystick** sowie dem **F1-Lenkrad** von Thrustmaster beschäftigen.

An Software liegt neben **Windows 98** und den **Home Essentials 98** (**Word 97, Works 4.5, Money 98**) ein dickes Spielepaket bei, außerdem hält dieser absolute Traum-PC noch etliche andere Überraschungen bereit. Gesamtwert des Super-Rechners: **ca. 12.000 Mark.**

sung







MICROSOFT

Ein wahres Füllhorn attraktiver Preise steuert Microsoft bei. Da wären zum einen **10 Stück** des brandneuen **Freestyle-Pads** (Wert ca. 150 Mark). Des weiteren verlosen wir **10 mal** ein **Spielepaket**, bestehend aus **Urban Assault, Motocross Madness** und **Revenge of Arcade** (Wert je ca. 200 Mark). Wer seinen PC nicht nur zum Zocken benutzt, wird sich über eines von **zehn MS Home Essentials 98** freuen. (Wert ca. 250 Mark). Der Gesamtwert aller Preise beläuft sich auf **ca. 6.000 Mark.**

CREATIVE LABS

Äußerst abwechslungsreich fällt das Gewinnsortiment von Creative Labs aus: Wir verlosen ein **DVD-Laufwerk** (Wert ca. 300 Mark), ein **DVD-Paket** samt **MPEG2-Karte** (Wert ca. 600 Mark), eine **Soundblaster Live**! (Wert ca. 300 Mark), eine **Webcam** (Wert ca. 200 Mark), die klangstarken Aktivboxen **Soundworks CSW200** (Wert ca. 250 Mark) und eine **3D Blaster Voodoo 2** mit 12 MByte sowie Spielepaket (Wert ca. 500 Mark). Gesamtwert aller Preise: **ca. 2.150 Mark.**

SAITEK



Mit dem mutig gestylten **Cyborg 3D-Stick** will Saitek die **Joystick**-Szene in Aufruhr versetzen. Neben einer kompletten Ausstattung mit acht Feuerknöpfen und großem Throttle überzeugt der Cyborg vor allem in punkto Ergonomie. Mit Hilfe eines beigelegten Schlüssels können Handballenauflage, Throttle und Stickkopf vielfältig an die eigene Hand angepaßt werden. Wir verlosen **13 Exemplare**, der Gesamtwert aller Preise beträgt **ca. 1.950 Mark.**

DIAMOND

Diamond griff in seine prall gefüllten Regale und stiftet folgende Preise: **2 mal** gibt es eine **Monster 2** mit 8 MByte zu gewinnen (Wert ca. 400 Mark), **1 mal** die **12-MByte-Variante** (Wert ca. 500 Mark). Dazu gesellen sich **zwei Modems SupraExpress 56e Pro** (Wert je 300 Mark). Als Highlight stiftet Diamond zudem eine **Highend-3D-Karte Viper 550** mit Riva-TNT-Chipsatz (Wert ca. 600 Mark). Gesamtwert aller Preise: **ca. 2.500 Mark.**





MICROPROSE

Für alle Raumflieger und Kartenspieler hat Microprose das ideale Pärchen parat: Wir verlosen **12 mal** ein **Spielepaket** aus **X-Com: Interceptor** und dem **Magic**-Doppelpack, bestehend aus Die Zusammenkunft und der Missions-CD Spell of the Ancients. Gesamtwert aller Preise: **ca. 2.000 Mark.**



NEC

Das muß NEC erst mal einer nachmachen: Mit ihren aktuellen **CD-Laufwerken** belegen sie die beiden ersten Plätze unserer Top 5. Deshalb verlosen wir insgesamt **10 mal** das IDE-Spitzenmodell **CDR 3000**, ein 40fach-Gerät mit exzellenter Fehlerkorrektur und schneller Zugriffszeit. Gesamtwert aller Laufwerke: **ca. 2.000 Mark.**





SIERRA

Wer mit Sierra gewinnt, bekommt nicht nur **wochenlangen Spielspaß**, sondern auch gleich noch ein kleidsames **T-Shirt** von **Red Baron 2** dazu. **10 mal** verlosen wir das Paket (Wert ca. 250 Mark), bestehend aus dem erfolgreichen **DSF Fußballmanager 98**, dem leicht zugänglichen Zivilflugsimulator **Pro Pilot** und der Referenz unter den Echtzeit-Strategiespielen: **StarCraft.** Gesamtwert aller Pakete: **ca. 2.500 Mark.**





API

Die Firma API Computersysteme stellte für GameStar den idealen **Allround-PC** (Wert ca. 1.800 Mark) zusammen: Mit einem **Intel P200-MMX-Prozessor, 32 MByte RAM, 15-Zoll-Monitor,** einer **4,3 GByte** großen **Festplatte**, einer **3D-Karte** von Ati und einem **24fach CD-ROM** ist der Rechner auch größeren Aufgaben locker gewachsen. **2 mal** gibt es den PC aus der Workey-Serie zu gewinnen, der Gesamtwert beträgt **ca. 3.600 Mark.**

YAMAHA

Seit jeher gilt der Name Yamaha als exzellente Adresse für **CD-Brenner**; dies beweisen nicht zuletzt gleich zwei Plazierungen in unseren Top 5. Gleich **3 mal** verlosen wir den neuesten Streich der Japaner, den 750 Mark teuren **CRW-4261t.** Der Brenner für die IDE-Schnittstelle beschreibt die Scheiben mit vierfacher Geschwindigkeit und macht selbst vor Rewritables nicht halt. Gesamtwert aller Brenner: **ca. 2.250 Mark.**

ACTIVISION

Activision stiftet **2 mal** ein **Spielepaket,** bestehend aus **Heavy Gear, Netstorm, Nitro Riders, Starship Titanic, Battlezone** und dem **Add-on zu Dark Reign** (Wert ca. 300 Mark). Ein besonderes Schmankerl ist die BattleZone-Telefonkarte, mit ihrer streng limitierten Auflage von gerade mal 500 Stück. Die verlosen wir **10 mal**, zusammen mit einem **Vigilante-Soundtrack** und Activision-Fliegenklatschen. Gesamtwert aller Preise: **ca. 1.800 Mark.**





MIRO

Mit dem **D1795F** (Wert ca. 1.100 Mark) spendiert Miro einen der besten zur Zeit erhältlichen **17-Zoll-Monitore**. Mit seiner hochwertigen Lochmaskenröhre bietet er eine exzellente Bildqualität und ist dabei auch noch sehr einfach zu bedienen. **2 mal** verlosen wir die aktuelle Nummer 2 unserer Top-5-Liste im Gesamtwert von **ca. 2.200 Mark.**



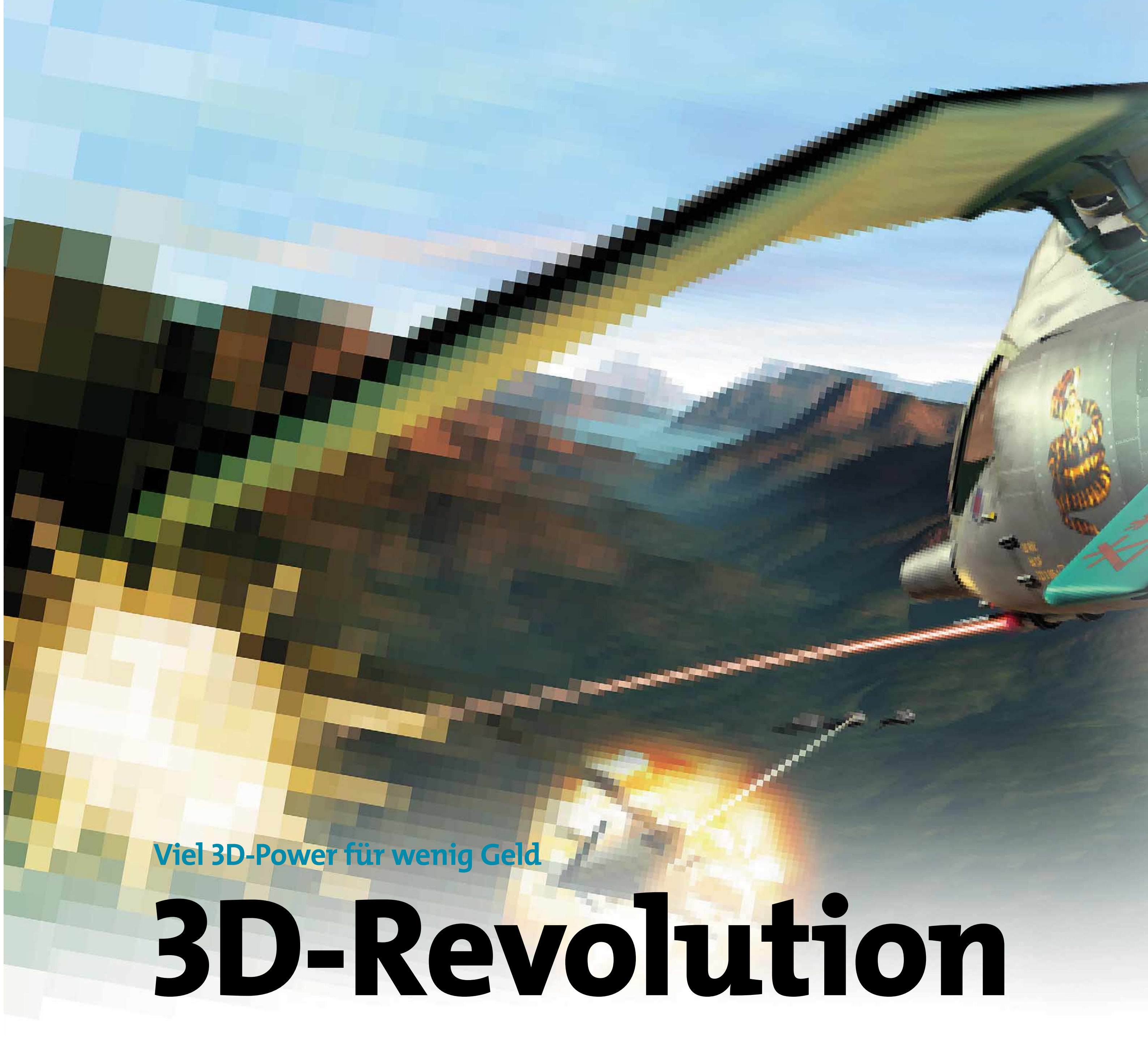
ELSA

LCD-Panels sind der letzte Schrei unter den Monitoren: Elsa stellt mit dem **Ecomo 117LCD** ein besonders edles Exemplar dieser Gattung zur Verfügung. Der 15-Zoll-Schirm bietet dank seiner TFT-Technologie überragende Bildqualität, die locker einen herkömmlichen 17-Zöller übertrumpft. Der **117LCD** ist dabei gerade mal 16 cm tief, wiegt schlappe fünf Kilo und verbraucht nur die Hälfte an Strom. Der Wert dieses Schmuckstücks liegt bei **ca. 4.300 Mark.**

GUILLEMOT



Bei der Hardware-Feinkost von Guillemot kommen alle Geschmäcker auf ihre Kosten. Die Franzosen spendieren **4 mal** den **Jetleader-Joystick** (Wert ca. 80 Mark), **2 mal** das **Force-Feedback-Lenkrad Race Leader** (Wert ca. 250 Mark), **2 mal** die Spitzen-Soundkarte **Dynamic 3D** (Wert ca. 200 Mark) und **3 mal** die brandneue **Maxi Gamer Phoenix** 16MB mit dem Banshee-Chipsatz von 3Dfx (Wert ca. 350 Mark). Der Gesamtwert aller Preise beträgt **ca. 2.300 Mark.**



Viel 3D-Power für wenig Geld

3D-Revolution

Mit ihren neuen Produkten haben die Chip-Schmieden Großes vor: Sie sollen nicht nur PC-Spielen zu noch mehr Rasanz verhelfen, sondern zukünftigen 3D-Titeln bislang nicht gekannte Grafikpracht verleihen.

Fast im Wochentakt gehen momentan Nachrichten von neuen 3D-Chips über den Ticker. Praktisch jeder bekannte Hersteller arbeitet auf Hochtouren, um seinen aktuellen Chip gegen eine neue Generation auszutauschen. Den ernsthaften Spieler wird´s freuen, denn obwohl derzeit praktisch keine reinen 2D-Karten mehr erhältlich sind, eignen sich nur wenige Grafikkarten uneingeschränkt für anspruchsvolle 3D-Titel. Mit ihren neuen Boards wollen die meisten Anbieter gleich mehrere Schritte auf einmal machen: Neben atemberaubenden Geschwindigkeiten versprechen sie astreine Bildqualität nebst uneingeschränkter 2D-Tauglichkeit.

Im Dutzend billiger

Nimmt man die bereits erhältlichen Neuerscheinungen (Intel i740, Matrox G200) dazu, kann der interessierte Käufer zu Weihnachten allein aus rund einem Dutzend verschiedener Chips wählen. Die Anbieter der entsprechenden Karten wie Hercules, Miro oder STB haben dabei vielfach ihre Strategie geändert. Anstatt fest auf ein Modell zu setzen versuchen sie, ihr Angebot möglichst weit zu streuen und so das Risiko eines Flops gering zu halten. Hauptsächlich dreht sich alles um drei Chips: den Banshee von 3Dfx, den Savage von S3 sowie den Riva TNT von nVidia. Dagegen spielt der PowerVR 2, auch PVRSG (PowerVR Second Generation)

genannt, zur Zeit keine große Rolle mehr. Obwohl er frei verkäuflich ist, haben die Hersteller scheinbar nur noch wenig Interesse an dem Chip. Matrox, Ati und Number Nine halten sich beim Hauen und Stechen um die besten Chips dezent im Hintergrund. Auf ihren Boards kommen nämlich Eigenentwicklungen zum Einsatz, die ansonsten bei keinem anderen Anbieter zu finden sind.

Gemein sind allen Modellen die aufgrund des messerscharfen Konkurrenzkampfs erfreulich niedrigen Preise: Im Schnitt um die 300 Mark werden für ein topmodernes Grafikboard fällig, ohne daß dabei am (zunehmend billiger werdenden) Grafikspeicher gespart werden muß. Ganz im Gegenteil: Die meisten Anbieter halten von AGP und seiner Möglichkeit, Texturen in den langsameren Hauptspeicher auszulagern, anscheinend nicht besonders viel. Sie spendieren Ihren Karten optional 16 MByte Onboard-RAM, ohne den Kaufpreis deswegen in den Himmel zu schrauben. Beispielsweise beträgt der Preisunterschied zwischen 8-MByte-Banshee und einer mit 16 MByte bestückten Karte gerade mal 50 Mark.

Der DirectX-Turbo

Ein wichtiger Aspekt im Zusammenhang mit der nächsten 3D-Generation ist die neueste Ausgabe von Microsofts DirectX. Version 6.0 unterstützt viele von den Grafikkarten angebotene Features (zum Beispiel Bump Mapping), die deshalb gute Chancen haben, in kommenden 3D-Spielen zum Standard zu werden. Trotz des vergrößerten Funktionsumfanges soll speziell das Direct3D-Modul von DirectX 6.0 durch effiziente Programmierung ein ganzes Stück schneller sein als Version 5. Damit könnte das Ende der Chip-spezifischen APIs eingeläutet sein, von denen zwei – PowerSGL für die PowerVR-Boards sowie RRedline von Rendition – schon jetzt so gut wie keine Rolle mehr spielen.

Anders sieht es momentan noch für Glide, das API von 3Dfx aus. Neben der Hardware selbst ist diese sehr einfach zu programmierende Schnittstelle der Hauptgrund für den Erfolg der Voodoo-Boards. Eine ungewisse Rolle spielt die neben nativen APIs und Direct3D dritte Schnittstelle für 3D-Spiele: die von Silicon Graphics entwickelte OpenGL (zu deutsch »offene Grafiksprache«). Zwar ist inzwischen fast jeder wichtige 3D-Beschleuniger mit entsprechenden Treibern ausgerüstet, doch bis auf **Spec Ops** und **Quake**- bzw. **Quake 2**-basierte Spiele ist entsprechende Unterhaltungssoftware eher Mangelware. Sinnlos sind OpenGL-Treiber deshalb aber nicht: Immer mehr Programme im Render- und CAD-Bereich unterstützen 3D-Hardware auf OpenGL-Basis.

Obwohl für Spieler natürlich der 3D-Part besonders interessant ist, legen alle modernen Chips auch sehr viel Wert auf 2D-Geschwindigkeit, hohe Windows-Auflösungen und ausreichend DOS-Speed für alte Spiele. Daneben sind die meisten bereits für die DVD-Zukunft gerüstet und sollen zusammen mit einem schnellen Hauptprozessor MPEG-2-Filme absolut flüssig darstellen können.

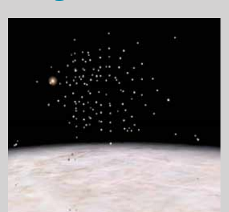
Der Stand der Technik

In unserem 3D-Karten-Schwerpunkt wollen wir Ihnen eine umfassende Vorschau darüber geben, was Weihnachten ´98 an 3D-Chic angesagt ist. Um den derzeitigen Stand der Technik nochmals aufzuzeigen, testen wir auch einige interessante aktuelle Grafikkarten mit den besten bereits erhältlichen Chips. Da sich die meisten der Next-Generation-Beschleuniger noch im Prototypen-Stadium befinden, sind hier noch keine Einzeltests möglich. Diverse Chips, wie etwa der Permedia 3 von 3DLabs oder Renditions V3300, existieren bislang sogar nur als Vorankündigung oder haben die Entwicklungslabors der Hersteller noch nicht verlassen. Mit dem nVidia Riva TNT und Number Nines Ticket 2 Ride 4 konnten wir allerdings schon zwei potentielle Highlights etwas genauer unter die Lupe nehmen: Hier waren bereits Benchmark-Messungen möglich, anhand derer Sie selbst entscheiden können, welche Modelle Sie für die Zukunft im Auge behalten sollten.

Bildschöne Bilder

Schnell genug sind viele 3D-Beschleuniger jetzt schon, doch zumeist hapert es noch an einer vernünftigen Bildqualität. Mit diesem Mißstand will die neue Chipgeneration gründlich aufräumen. Trilineares Filtering, diverse Blending-Modi und Transparenz-, Licht- und Nebeleffekte dürfen inzwischen als Selbstverständlichkeit angesehen werden. Daneben beherrschen moderne 3D-Karten immer mehr fortgeschrittene 3D-Effekte, die auf so schöne Namen wie Bump-Mapping, anisotropisches Filtering und prozedurale Texturen hören. Damit sich niemand in diesem Begriffsdschungel verirrt, erklären wir ausführlich die wichtigsten Begriffe aus der 3D-Welt – und gehen der Frage auf den Grund, wieviel sie in zukünftigen 3D-Spielen tatsächlich bringen werden. MG

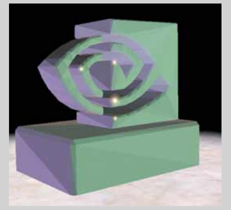
So funktioniert 3D-Grafik



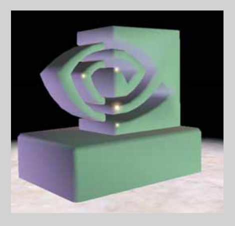
Schritt 1: Zuerst werden die sogenannten Vertices gebildet. Dabei handelt es sich um die Eckpunkte der Polygone, deren Position durch ihre X-, Y- und Z-Koordinaten bestimmt werden.



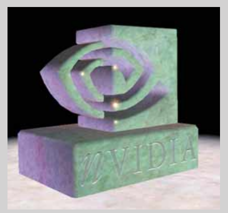
Schritt 2: Durch die Verbindung der Eckpunkte entstehen die Polygonkanten. Diese beiden Schritte, auch Geometrie-Setup genannt, werden zumeist noch vom Hauptprozessor berechnet.



Schritt 3: Jeweils drei Kanten werden fest einem Polygon zugeordnet und das Dreieck anschließend ausgefüllt (Flat Shading). Hier greift nun erstmals die 3D-Karte ins Geschehen ein.



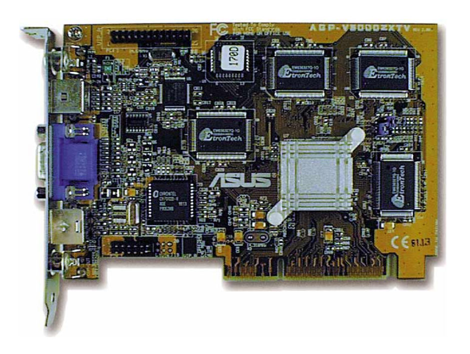
Schritt 4: Es folgt das Gouraud Shading, bei dem jeder Eckpunkt (Vertex) eines Polygons eine eigene Farbe zugeteilt bekommt und anschließend zu den Farbwerten der anderen Vertices übergeblendet wird.



Schritt 5: In diesem Schritt bricht für alle 3D-Beschleuniger Schwerstarbeit an: Es werden die Texturen über die Polygone gelegt und mit allerelei Effekten wie Filtering, Perspektivenkorrektur oder Antialiasing bearbeitet.



Schritt 6: Zusätzlich kann nun noch eine zweite Textur über das Objekt geleget werden. Am gebräuchlisten sind neben Lightmaps die Environment Maps, in denen sich scheinbar die Umgebung reflektiert oder spiegelt.



Asus AGP-V3000ZX

Ein dreiviertel Jahr brauchte nVidia immerhin, um einen kaum modifizierten Ableger des Riva 128 zur Marktreife zu entwickeln. Größter Unterschied: Der Riva 128 ZX unterstützt bis zu 8 MByte Bildspeicher, während beim normalen Riva schon bei 4 MByte Schluß ist. Damit schafft die V3000ZX im 3D-Modus Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200 Punkten. Was behutsame Treiberpflege alles bringen kann, zeigte das Asus-Board im Praxistest. Obwohl der stark skalierende Chip von seiner Grundkonstruktion her nun schon fast ein Jahr auf dem Buckel hat, schlägt er sich immer noch sehr tapfer. Teilweise waren die Ergebnisse, eine schnelle CPU vorausgesetzt, sogar einen Tick besser als bei der neueren Matrox Mystique G200. Ebenfalls sehr brauchbar sind die OpenGL-Leistungen; Quake 2 läuft bei 800 mal 600 Punkten mit durchschnittlich 34 Bildern/s ohne Einschränkungen flüssig.

Komfortable Treiber

Ein paar Abstriche muß der ZX-Kunde in Kauf nehmen: Die Bildqualität ist nur mäßig, gerade das Filtering gehört nicht zu den Stärken des Chips. Allerdings wurde auch hier im Verlaufe der Riva-Karriere kräftig nachgebessert: Trilineares Mip-Mapping und sogar Antialiasing sind über die Treibersoftware zuschaltbar, die Framerate geht aufgrund der mangelnden Hardware-Unterstützung aber stark in den Keller.

Unser Testmodell war die AGP-V3000ZX TV, die mit Videoaus- und -eingängen aufwarten kann. Die entsprechenden Funktionen sind über das Kontrollpanel bequem konfigurierbar. Im Lieferumfang befindet sich außerdem die Vollversion von Incoming. Für etwa 250 Mark Karten-Preis ist der Riva 128 speziell in der ZX-Version nach wie vor ein empfehlenswerter Chip, mit Erscheinen des TNT dürfte der Preis zudem weiter nachgeben.

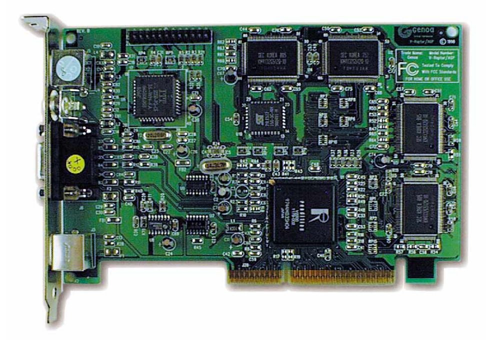
AGP-V3000ZX TV

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Asus
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02102) 44 50 11
Homepage:	www.asuscom.de

Pro	Kontra
• ordentliche Geschwindigkeit	• mäßige 3D-Bildqualität
• preisgünstig	• braucht schnelle CPU
• gute Ausstattung	

Fazit: Der Riva-Chip ist immer noch erstaunlich schnell; nur bei der Bildqualität sind Abstriche zu machen.

GameStar Gesamtnote: 1,9



Genoa V-Raptor 3D

Die Genoa V-Raptor 3D ist ein gutes Beispiel, wie schnell die Zeit im 3D-Sektor vergeht: Obwohl er gerade mal seit einem halben Jahr auf Grafikkarten gelötet wird, ist der Rendition-Chip V2200 der Konkurrenz schon wieder haushoch unterlegen. Nur bei eher anspruchslosen Spielen wie X ist an Auflösungen höher als 640 mal 480 Punkte zu denken. Ansonsten ruckelt es bei komplexen Szenen einfach zu stark. Ähnlich sieht es unter OpenGL aus. Selbst das zwei Jahre alte GLQuake kam bei 800 mal 600 Pixeln nicht über gemütliche 21,4 Bilder/s hinaus. Entgegen vielen anderen Grafikkarten hilft auch das Abschalten des V-Syncs im Kontrollpanel bei der Genoa nicht weiter. Die Frameraten steigen zwar signifikant, doch bei den meisten Spielen wird dieser Zuwachs mit einem unerträglichen Bildflackern erkauft. Wie 3Dfx (Glide) und NEC (PowerSGL) bietet Rendition mit RRedline ein eigenes API an, das aber immer weniger unterstützt wird. Der Pluspunkt aller Rendition-Boards ist sicherlich die Bildqualität. Hier befindet sich die Karte mit sauberem Filtering und scharfen Bildern immer noch voll auf der Höhe der Zeit. Sogar Antialiasing ist ohne großen Leistungseinbruch mit dem V2200 möglich.

Schwach unter 2D

Leider kann die V-Raptor das 3D-Manko im 2D-Teil nicht wettmachen. Ganz im Gegenteil: Bei unseren 2D-Benchmarks war sie sowohl unter DOS als auch Windows deutlich langsamer als die Konkurrenz. Dank der 8 MByte RAM kommen immerhin auch große Monitore auf ihre Kosten, und mit TV-Ausgang und Anschluß für Stereobrillen ist die Hardware-Ausstattung komplett. Schlechter sieht es da bei der Software aus; außer der Treiber-CD und einem MPEG-Player ist hier Fehlanzeige. Zum Preis von etwa 220 Mark gibt es deutlich bessere Offerten.

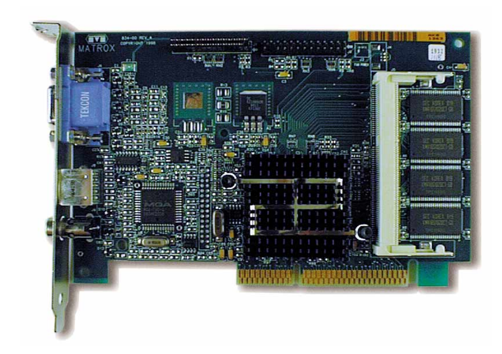
V-Raptor 3D

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Genoa
Preis:	ca. 220 Mark
Hotline:	(02104) 398 77
Homepage:	www.genoasys.com

Pro	Kontra
• gute Bildqualität	• mäßige 3D-Geschwindigkeit
	• schwache 2D-Leistung

Fazit: Für das Geld bekommen Sie inzwischen auch schon deutlich bessere Grafikkarten.

GameStar Gesamtnote: 3,0



Matrox Mystique G200

Bereits in Ausgabe 8/98 testeten wir ein Vorabmuster der neuen Matrox-Generation, nun werfen wir nochmals einen Blick auf die fertige Verkaufsversion. Als wichtigster Unterschied ist der Preis zu nennen: Wohl nicht zuletzt aufgrund der harten Konkurrenz sind G200-Boards teilweise schon für unter 300 anstatt der ursprünglich veranschlagten 500 Mark zu haben. Neben der Mystique bietet Matrox noch die sehr ähnliche, gleichteure Millennium G200 an. Sie greift auf SGRAM statt auf billigeres und minimal langsameres SDRAM zurück und bietet einen mit 250 MHz getakteten RAMDAC für noch höheren 2D-Komfort. Dagegen kann die Mystique ihren TV-Ausgang und ein attraktives Spielebundle inklusive **Motorhead** und den OEM-Versionen von **Incoming** und **Tonic Trouble** in die Waagschale werfen.

Fehlende OpenGL-Treiber

Traditionell ist die 2D-Leistung der Mystique ohne Tadel. Für Spieler deutlich wichtiger ist aber die 3D-Performance. Hier kann mit dem G200 ein Matrox-Chip punkten. Direct3D-Benchmarks wurden auf durchgehend hohem Niveau bewältigt, allerdings läßt die Mystique ab einer 1024er Auflösung überproportional stark an Leistung nach. Die Bildqualität hat uns dabei jedoch voll zufriedengestellt. Funktionierende OpenGL-Treiber existieren noch keine; Matrox behilft sich hier mit einem sogenannten »Wrapper«, der OpenGL-Befehle auf die Direct3D-Schnittstelle umleitet. Dies geht natürlich zu Lasten der Leistung. Trotzdem laufen Spiele mit id-Engine bis hin zu 800 mal 600 Punkten flüssig. Gegen Riva TNT und 3Dfx Banshee wird sich der G200 in Zukunft sicherlich schwertun. Doch wer sich zur Zeit eine günstige, rundum gelungene 2D/3D-Karte zulegen will, sollte die Matrox Mystique G200 jedenfalls in die engere Wahl ziehen.

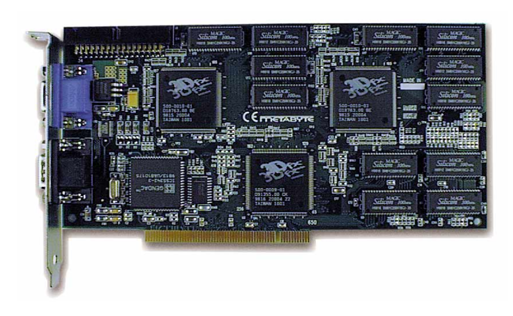
Mystique G200

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Hersteller: Matrox
Preis: ca. 350 Mark
Hotline: (089) 61 44 74 44
Homepage: www.matrox.com

Pro	Kontra
• sehr gute Bildqualität • 3D-Performance • hervorragende 2D-Leistung	• keine echten OpenGL-Treiber • langsam bei sehr hohen Auflösungen

Fazit: Noch steht der G200-Chip an der Spitze, hat aber demnächst mit starker Konkurrenz zu rechnen.

GameStar Gesamtnote: 1,7



Metabyte Wicked 3D

Mit ihrer kanarienvogelgelben Packung fällt die Wicked 3D zumindest im Händlerregal ziemlich auf. Während die Voodoo-2-Platine auf dem klassischen Referenzdesign von 3Dfx basiert, hat die dazugehörige Treibersoftware (neumodisch Re2flex genannt) einiges zu bieten. Sie wurde nach Aussage von Metabyte komplett umgeschrieben und weist dadurch einige Besonderheiten auf. So soll sie dem Board bei Direct3D-Spielen einen Vorteil von bis zu 40 Prozent gegenüber anderen V2-Karten verschaffen. Außerdem durchbrachen die Metabyte-Entwickler die übliche 800x600-Grenze (bei eingeschaltetem Z-Buffer) herkömmlicher Modelle. Nun sind bis zu 1024 mal 648 Punkte möglich. Diese etwas »krumme« Auflösung muß jedoch vom Spiel explizit unterstützt werden, und das tut außer **Quake 2** bis heute kein einziges wichtiges.

Das etwas andere 3D

Der sprichwörtliche Hingucker der Wicked 3D ist die »eingebaute« Unterstützung der zumindest in Amerika relativ populären H3D-Stereobrillen. Normalerweise muß ein Programm extra H3D-Support bieten, damit es via Brille als echtes 3D empfunden wird. Metabyte tüftelte einen Mechanismus aus, mit dem das Videosignal analysiert und eine Szene in zwei Halbbilder aufgesplittet wird. Dazu ist lediglich ein Monitor vonnöten, der mindestens 120 Hz Bildwiederholrate schafft.

Bei den Benchmarks war vom versprochenen Leistungsschub nichts zu spüren. Andererseits konnte die Wicked 3D leicht mit der V2-Konkurrenz mithalten und war immer ein paar Prozent schneller als die Blackmagic von STB. Der Preis liegt mit knapp 500 Mark im üblichen Rahmen. Spielesoftware wird ebensowenig beigelegt wie eine H3D-Brille; letztere wird aber für etwa 200 Mark zusätzlich erhältlich sein.

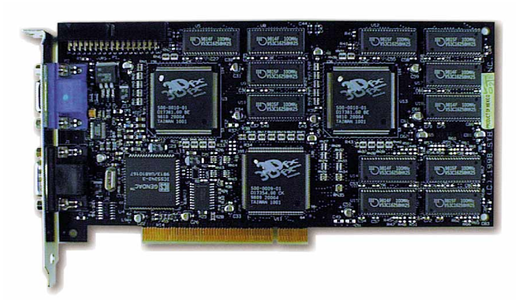
Wicked 3D

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Metabyte
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (0241) 470 41 16
Homepage: www.wicked3d.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • 12 MByte Speicher • Stereobrillen-Unterstützung	• relativ teuer • kein Spielebundle

Fazit: Dank der 3D-Brillen-Unterstützung sticht die Wicked 3D aus der V2-Masse heraus.

GameStar Gesamtnote: 1,4



STB Blackmagic 3D

Ganz dem mystischen Namen folgend, wurde die Blackmagic in schickem Schwarz angepinselt. Die Ausstattung ist komplett; neben einer Treiber-CD, SLI- und Loop-through-Kabel findet sich mit **Battlezone** und **G-Police** ein kleines, aber feines Spielebundle in der Packung. Das Durchschleifkabel hat uns weniger gefallen. Der Austausch gegen eine hochwertige Monster-Verbindung brachte bei hohen Auflösungen eine sichtlich bessere 2D-Qualität auf den Monitor. Die Installation verläuft Voodoo-2-typisch problemlos, die Treiber entsprechen wie das Board selbst dem original 3Dfx-Design. Mit der letzten Software-Version beherrscht der V2 nun auch endlich vernünftiges Antialiasing. Wie beim Großteil der Konkurrenz steigt damit die Bildqualität, während die Performance beträchtlich sinkt.

Höhere Auflösungen, bitte

Die Blackmagic macht einmal mehr ein typisches Voodoo-2-Dilemma deutlich: Sie ist extrem schnell, schafft aber höchstens Auflösungen von 800 mal 600 Pixel. Nur in der sehr teuren SLI-Konfiguration (zwei verbundene Karten) sind 1024x768 möglich – was angesichts der Riva-TNT-Leistung bei 1280 mal 1024 Punkten nicht mehr zeitgemäß ist. Ansonsten hat die Blackmagic wenig Konkurrenz zu fürchten; allein die 98 Bilder/s bei **Incoming** sprechen Bände. Allerdings war sie im Test einen Tick langsamer als die Wicked 3D und sonstige V2-Kollegen. Ob das daran lag, daß sie nicht den sonst üblichen Silicon-Magic-Speicher verwendet, vermochten wir nicht festzustellen. Doch in der Praxis spielen kleine Abweichungen bei einem so hohen Gesamtniveau praktisch keine Rolle. Die STB Blackmagic 3D stellt ein solides Angebot dar, das sich aber von der inzwischen sehr zahlreichen V2-Konkurrenz in keinster Weise abzusetzen vermag.

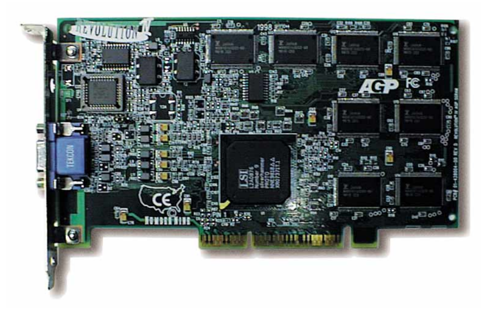
Blackmagic 3D

Typ:	3D-Zusatzkarte
Hersteller:	STB
Preis:	ca. 500 Mark
Hotline:	+33 (140) 36 67 17
Homepage:	www.stb.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • 12 MByte Speicher • gutes Spielebundle	• mäßige 2D-Bildqualität • schlechtes Loop-through-Kabel

Fazit: Die Blackmagic ist sehr schnell, besitzt aber keine herausragenden Eigenschaften.

GameStar Gesamtnote: 1,5



Number 9 Revolution 4

Number 9 gehört zu den kleinen, aber feinen und dabei ziemlich unbekannten Chipschmieden. Ihr neustes Produkt, der Ticket 2 Ride 4 (Codename Silverhammer), steckt wie seine Vorgänger ausschließlich auf hauseigenen Boards. Das nennt sich in unserem Falle Revolution 4 und erregt durch den günstigen Preis einiges Aufsehen. 16 MByte RAM für schlappe 300 Mark gibt es beileibe nicht an jeder Ecke. Die technischen Daten befinden sich voll auf der Höhe der Zeit. Die Karte bietet 3D-Auflösungen bis hin zu 1600 mal 1200 Punkten, Truecolor-Rendering, einen hochpräzisen 32-Bit-Z-Buffer und Fullscene Antialiasing. Auf Bump Mapping und anisotropisches Filtering muß es hingegen verzichten. Bis Weihnachten will Number 9 noch eine Evolution der Revolution nachschieben, die mit höheren Taktraten deutlich an Geschwindigkeit zulegen soll.

Probleme beim Probegalopp

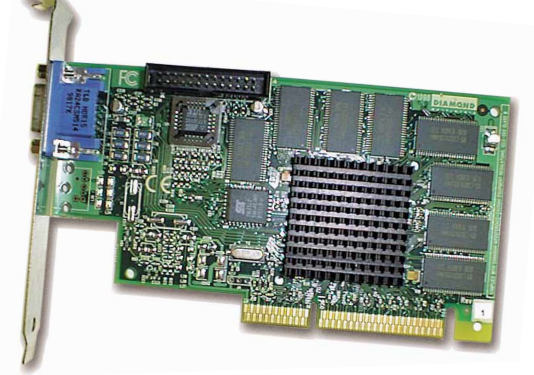
Wir bekamen von Number 9 ein fast serienreifes Sample mit Betatreibern für mehrere Tage zur Verfügung gestellt. Aufgrund diverser Probleme konnten wir uns jedoch nur einen groben Überblick über die Leistungsfähigkeit der Revolution 4 verschaffen. Wie sich das Board im rauhen 3D-Testalltag nun wirklich schlägt, liefern wir im nächsten Heft nach. Es deutet sich jedoch jetzt schon an, daß Sie für 300 Mark auf jeden Fall ein gutes Geschäft machen, wenn auch die Performance nicht für einen Platz im absoluten Vorderfeld reichen dürfte. Unsere ersten Benchmark-Läufe (**Turok** bei 640 mal 480 schaffte knapp 60 Bilder/s) lassen in etwa auf das Niveau einer Matrox Millennium G200 schließen. Wie dieser schmecken hohe Auflösungen ab 1024 mal 768 Punkten dem 3D-Teil gar nicht, womit die ewigen Konkurrenten Number Nine und Matrox mal wieder einträchtig vereint wären.

Sehr gute Bildqualität

Mit der G200 hat die Revolution 4 noch zwei weitere Dinge gemeinsam: Erstens die sehr gute Bildqualität, die der des Voodoo 2 zumindest ebenbürtig ist. Zwar kann der Ticket-2-Ride-4-Chip nicht mit 3D-Features um sich werfen, doch sehr sauberes Filtering und das 32-Bit-Rendering reichen zumindest bei heutigen Spielen für Bilder ohne Fehl und Tadel. Zudem kann sich das Number-9-Modell im 2D-Bereich an die Spitze setzen. Das ist seit jeher eine der Stärken dieses Herstellers, und auch die Revolution 4 gibt sich in dieser Beziehung (selbst unter DOS) keinerlei Blöße. MG

Diamond Viper V550

Die Viper beißt wieder zu: Mit dem Riva-TNT-Chipsatz von nVidia gehört diese 2D/3D-Kombikarte zu den heißesten Tips des Jahres.



Sowohl Hardware als auch Treiber der Diamond Viper V550 befanden sich in fast fertigem Zustand. Allerdings eben nur fast, weshalb wir von einer Endnote absehen.

In letzter Zeit kursierten vermehrt Gerüchte über technische Probleme bei nVidia, die sich zumindest in einem Punkt bewahrheitet haben: Die angepeilten 125 MHz Chiptakt wurden nicht erreicht, die Karte wird mit 95 MHz betrieben. Die Vermutung, der TNT werde zudem nur mit einer Textureinheit (TMU) ausgeliefert, trifft hingegen nicht zu. Die Viper 550 besitzt zwei TMUs, mit denen bei entsprechender Unterstützung (zum Beispiel **Quake**- und **Unreal**-Engine) zur Basistextur gleichzeitig noch eine Environment- oder Lightmap berechnet und gerendert werden kann.

Feature-Füllhorn

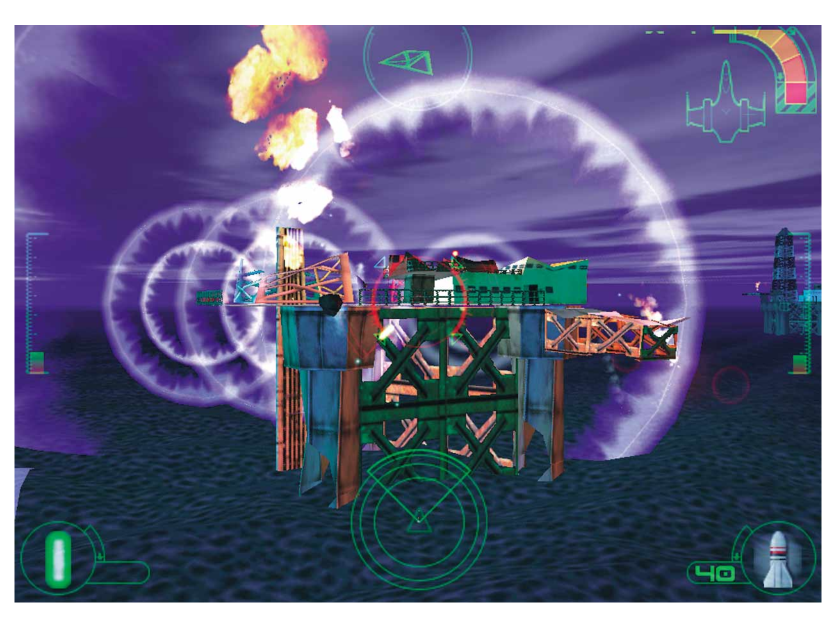
Der Riva TNT beherrscht und unterstützt so ziemlich jedes erdenkliche 3D-Feature, das momentan angesagt ist. Das reicht von Merkmalen wie trilinearem Filtering, Glanzlichtern und diversen Nebel- und Transparenzmodi bis hin zu fortgeschrittenen Effekten wie Bump Mapping, anisotropischem Filtering, Truecolor-Rendering und Antialiasing. Leider sind einige dieser Funktionen in Spielen noch selten zu finden. Hier ist es an der Software, mit entsprechender Unterstützung nachzuziehen. Bump Mapping beispielsweise wird bislang mit **Robo Rumble** von einem einzigen Spiel unterstützt.

Trotz der auf 95 MHz beschnittenen Taktrate konnte die Viper 550 in den Benchmark-Läufen vollauf überzeugen. Bei 640 mal 480 Pixeln sind die Voodoo-2-Boards zwar noch überlegen, was zum Teil jedoch am nicht abschaltbaren V-Sync der Viper lag.

Der eigentliche Clou ist aber sowieso die Performance bei hohen Auflösungen: Absolut flüssige 24 Bilder/s in **Quake 2** bei 1280 mal 1024 Bildpunkten gab es bislang nur im Workstation-Bereich mit seinen mehrere tausend Mark teuren Grafiklösungen. Noch besser sieht es beim weniger anspruchsvollen **X**-Demo aus. Hier stehen selbst bei 1600 mal 1200 Punkten noch 37 Bilder/s an. Mit **Incoming** konnten wir uns von den Vorteilen des Truecolor-Renderings überzeugen. Dank der 32-Bit-Farbtiefe ist die Bildqualität hervorragend, trotzdem flutschen die Helikopter und Alienbomber mit knapp 33 Bildern/s absolut flüssig durch die aufwendig gestaltete Landschaft – und das bei einer 1024er Auflösung. Nicht zu den Stärken des TNT gehört dagegen die Kantenglättung per Antialiasing. Das **X**-Demo sackt dadurch von 73 fps auf knapp 30 fps ab, ohne daß sich die Optik stark verbessert.

Variantenreich

Riva-TNT-Boards sind auch empfehlenswerte 2D-Karten: Die 8 MByte Bildspeicher (die anderen 8 MByte stehen ausschließlich für Texturen zur Verfügung) ermöglichen zusammen mit dem 250-MHz-RAMDAC Auflösungen von bis zu 1900 mal 1200 Punkten. In punkto Geschwindigkeit befindet sich die Diamond bei 2D-Anwendungen wie Photoshop (aber auch unter DOS) auf dem sehr hohen Niveau von Matrox G200 und Number 9 Revolution 4. Die Viper 550 wird in insgesamt acht Varianten angeboten. Von der Billig-OEM-Version mit 8 MByte RAM bis hin zur Highendvariante mit 16 MByte, TV-out- und Video-in-Anschlüssen sowie einem Software-Bundle inklusive **Motorhead** reicht die Palette. Eines steht fest: Mit einem Preis um die 400 Mark für das 16-MByte-Board ohne Software bahnt sich ein absoluter Knüller auf dem 3D-Markt an. MG



Schöne Actionwelt: Die Bildqualität des Riva TNT (hier die Truecolor-Version von Incoming) ist nahe an der Perfektion.

3D: Leistungsexplosion dank TNT

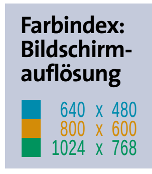
Das Testfazit

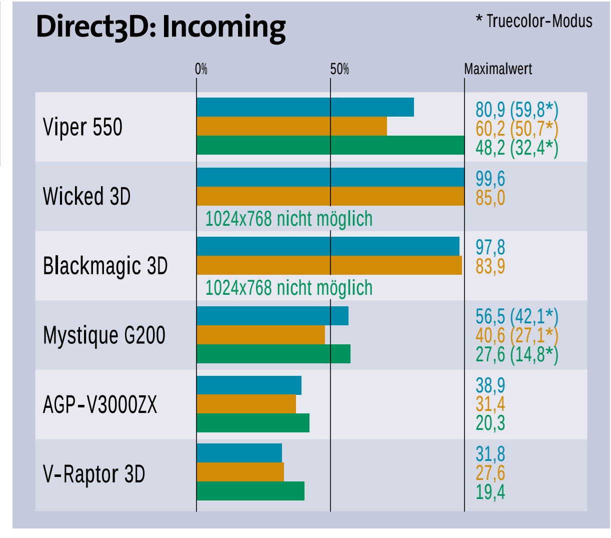
Die neue Chipgeneration könnte 1024 mal 768 als neuen Standard bringen.

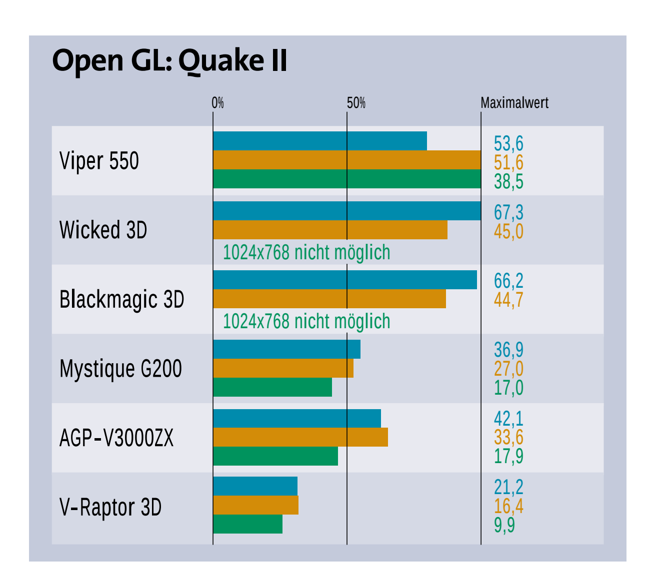
Fünf Karten mit bereits bekannten und bewährten Chipsätzen fanden sich zum Benchmarktest ein, und zumindest eine Überraschung war dabei: Es ist immer wieder erstaunlich, wie stark der Riva 128 mit einer schnellen CPU mitwächst, also skaliert. Da muß die Matrox Mystique G200 schon mit ihrer besseren Bildqualität kontern, denn spürbar schneller ist sie nicht. Mit Hochspannung erwarteten wir die Testergebnisse der Diamond Viper 550, wurde der Riva TNT doch schon in einigen Berichten vorschnell als Flop gebrandmarkt. Zu Unrecht, wie unsere Benchmarks zeigen. Die paar Frames/s mehr, die ein Voodoo-2-Board bei niedrigen Auflösungen (noch) vorne liegt, haben in der Praxis kaum eine Bedeutung. Viel wichtiger: Wo den V2s bereits die Puste ausgeht, dreht die Diamond-Karte dank TNT erst richtig auf. Quake 2 bei einer 1600er Auflösung und hervorragender Bildqualität noch vernünftig spielbar – das verdient Respekt und muß den nVidia-Mannen erst einmal einer nachmachen. Apropos Bildqualität: Dieses Thema scheint im positiven Sinne erledigt zu sein. Praktisch alle unsere Benchmark-Programme erstrahlen sowohl mit der Viper 550 als auch der (deutlich langsameren) Number 9 Revolution 4 in selten zuvor gesehener Pracht. MG

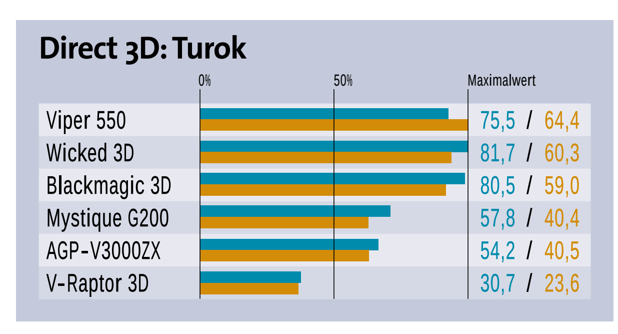
Benchmark-Ergebnisse

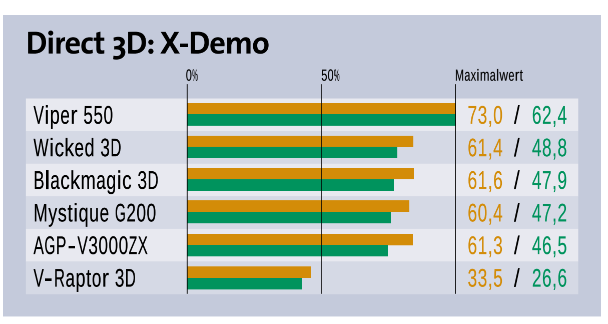
Testrechner war ein PII-333 mit 64 MByte RAM und einer IBM-DHEA-Festplatte. Bitte beachten Sie, daß aufgrund diverser Änderungen an der Testkonfiguration, neuerer Grafiktreiber und teilweise anderer Benchmarkversionen die Ergebnisse nicht mehr direkt mit Resultaten aus vorherigen GameStar-Ausgaben vergleichbar sind. MG











Das bringt die 3D-Zukunft

Heiße Grafik-Weihnacht

In den nächsten Monaten wird ein halbes Dutzend 3D-Chips um die Gunst der Käufer buhlen. Wir sagen Ihnen schon jetzt, welche für den Spieler top und welche zum Flop werden könnten.

Die angekündigte Flut neuer 3D-Chips verteilt sich in mehreren kleinen Wellen sanft auf das nächste halbe Jahr. Praktisch serienreif sind der S3 Savage, 3Dfx Banshee und der nVidia Riva TNT. Die ersten Boards dürften hier noch im September zu erstehen sein. Bis Weihnachten kommen dann der PowerVR2 und Atis Rage 128 Pro. Wohl erst im nächsten Jahr folgen schließlich der 3Dlabs Permedia 3, Renditions V3300 und der Portola von Intel. Die drei letztgenannten werden es besonders schwer haben: Das Weihnachtsgeschäft wird vorbei sein, und ohne zusätzlichen Leistungsschub werden sie kaum mehr viel Aufsehen erregen.

3Dfx Banshee

Der erste echte 2D/3D-Chip von 3Dfx ist praktisch fertig. Momentan arbeiten die einzelnen Abnehmer wie Elsa oder Miro an ihren eigenen Board-Designs, außerdem wird noch viel Feinarbeit in die Treiber gesteckt. Besonders stolz ist 3Dfx auf den mit viel Aufwand entwickelten 2D-Kern, mit dem der Banshee aller Voraussicht nach sowohl unter Windows 95/98 als auch DOS zu den schnellsten 2D-Grafikturbos gehören wird. Für Spieler interessanter ist allerdings die 3D-Abteilung, die im Grunde dem Voodoo-2-Chipsatz entspricht. Allerdings mit einigen wichtigen Änderungen: Der Pixeltakt wurde von 90 auf 100 MHz erhöht, dafür eine der beiden Textureinheiten gestrichen. Das macht sich bei denjenigen Spielen deutlich bemerkbar, die mehrere Textureinheiten explizit unterstützen – momentan hauptsächlich alle, die auf der id-Engine aufbauen (**Quake 2**, **Sin**), plus **Unreal**. Ansonsten ist die Performance ersten Messungen nach in etwa mit einer Voodoo 2 vergleichbar, wobei der Banshee 3D-Auflösungen bis 1600x1200 beherrscht, im Gegensatz zu den 800 mal 600 Punkten einer einzelnen V2.

Ab Mitte September sollen mit 100 MHz getaktete Banshee-Karten in halbwegs vernünftigen Stückzahlen zu haben sein, in größeren Mengen dürften sie dann im Oktober in den Händlerregalen stehen. Bis Weihnachten will 3Dfx außerdem eine Variante mit 125 MHz Pixeltakt nachschieben. Wie die Tabelle (Seite 212) zeigt, haben viele Hersteller den Chip in ihr Angebot aufgenommen. Die Preise sind für 3Dfx-Verhältnisse erstaunlich günstig: Ein 8-MByte-Board dürfte für etwa 260 bis 300 Mark zu ergattern sein, die 16-MByte-Versionen sollten nicht über 350 Mark liegen.




Der Banshee gehört zu den Chips, die Bump Mapping für bessere Bildqualität unterstützen.

Banshee

Allgemein:	AGP/PCI-Versionen
	AGP 1x, Sidebanding
	4-16 MByte SDRAM/SGRAM
Treiber:	Glide, Direct3D, OpenGL ICD
3D:	Füllrate 100/125 MPixel/s
	16-Bit Z-Buffer
	16-Bit-Rendering
	Edge-Antialiasing
	Bump Mapping
2D:	bis 1900 mal 1440 Pixel
	250-MHz-RAMDAC
	Single-Cycle Block-Write

Status: Die Hardware ist praktisch fertig, nur an den Treibern wird noch fleißig gefeilt.
Ersteindruck: Sehr gut



S3 Savage

Mit dem Savage feiert die einstige Nummer 1 unter den Grafikchip-Machern die Rückkehr auf das Highspeed-Parkett. Das Comeback könnte halbwegs erfolgreich werden: Mit Diamond, STB und Hercules setzen immerhin drei große Hersteller auf den Savage-Chip. Begehrt wie der Riva TNT oder der Banshee scheint er allerdings nicht zu sein. Eventuell wird man ihn deshalb früher als die anderen auch auf Noname-Karten aus Taiwan finden.

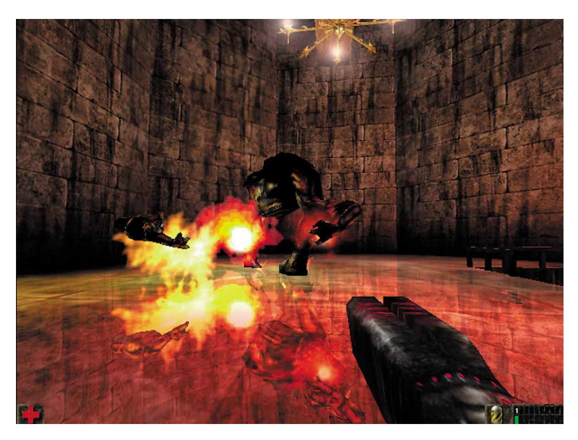
Savage

Allgemein:	AGP/PCI-Versionen
	AGP 2x, Sidebanding
	bis zu 8 MByte SDRAM/SGRAM
Treiber:	Direct3D, OpenGL ICD
3D:	Füllrate 125 MPixel/s
	24-Bit-Z-Buffer
	32-Bit-Rendering
	Edge-Antialiasing
	Bump Mapping
2D:	bis 1600 mal 1200 Pixel
	250 MHz RAMDAC
	Single-Cycle Block-Write

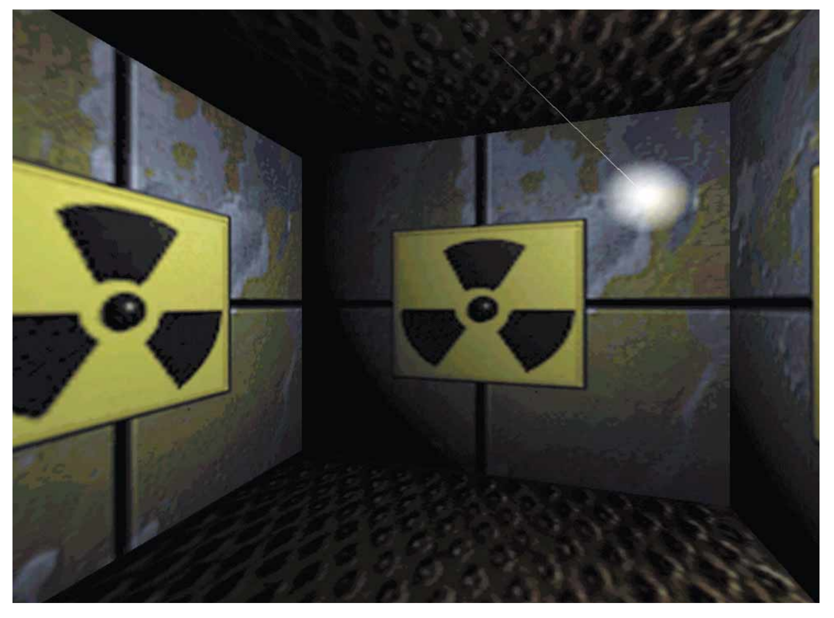
Status: Sowohl Hardware als auch die zugehörigen Treiber stehen kurz vor der Fertigstellung.
Ersteindruck: Gut

Die Feature-Liste ist beeindruckend lang, ohne echte Besonderheiten aufzuweisen. Dem mit bis zu 125 MHz getakteten Chip fehlt eine zweite Texeleinheit, dafür kann er auf eine S3-eigene Technik zur Textur-Dekompression zurückgreifen, die auch von DirectX 6.0 unterstützt wird. Damit lassen sich im Grafik-RAM bis zu sechsmal so viele Texturen speichern, vorausgesetzt, das jeweilige Computerspiel hat überhaupt komprimierte Texturen zu bieten.

Bei ersten Testläufen konnte uns ein erstes Savage-Board (es handelte sich um die Hercules Terminator Beast) durchaus überzeugen, wenngleich die Leistung in den Benchmarks etwas schwankend war. S3 hat zudem bereits einen voll installierbaren OpenGL-Treiber parat (ICD), mit dem auch auf der **Quake**-Engine basierende 3D-Shooter schon flüssig laufen. Auffällig war, daß der Savage, ähnlich wie der Matrox G200, in höheren Auflösungen stärker an Performance verliert wie etwa nVidias Riva TNT. Immerhin werden Savage-Produkte wohl sehr günstig zu haben sein; bei einem 8-MByte-Board dürfen Sie mit etwa 250 Mark rechnen.



Ein erster Screenshot von Unreal auf dem PVRSG.



Der Permedia 3 kann Wandtextur und darübergelegte Lightmap in einem Durchgang berechnen.

Permedia

Allgemein:	AGP/PCI-Versionen AGP 2x, Sidebanding bis zu 16 MByte SDRAM/SGRAM
Treiber:	Direct3D, OpenGL ICD
3D:	Füllrate 250 MPixel/s 2 Textureinheiten 32-Bit-Z-Buffer 32-Bit-Rendering Edge Antialiasing Bump Mapping
2D:	bis 1900 mal 1440 Pixel 270-MHz-RAMDAC Single-Cycle Block-Write

Status: Befindet sich mitten in der Entwicklung, zur Zeit noch keine Prototypen verfügbar.
Ersteindruck: Ausgezeichnet

NEC PowerVR 2

Relative Funkstille herrscht momentan um den PowerVR 2 (oder auch PowerVR Second-Generation, PVRSG), der noch im Frühjahr als schärfster Voodoo-2-Rivale gehandelt wurde. Die Zeit läuft den Entwicklern von Videologic und NEC davon, die sich zudem noch mit der Fertigstellung der Sega-Dreamcast-Version beschäftigen müssen. Die Terminnot hatte schon Konsequenzen: Die ursprünglich fünf geplanten Varianten sind auf vorerst drei zusammengeschrumpft. Neben dem Dreamcast-Chip und einer Highend-Lösung für den Arcade-Bereich waren eigentlich noch drei Spielarten des PC-PowerVR geplant. Doch der 3D-only-Chip ist anscheinend aufgegeben, die Highend-Variante zumindest vorläufig hintangestellt worden.

PowerVR 2

Allgemein:	AGP/PCI-Versionen AGP 2x, Sidebanding bis zu 32 MByte SDRAM/SGRAM
Treiber:	PowerSGL, Direct3D, OpenGL ICD
3D:	Füllrate 100 MPixel/s 32-Bit-Rendering Fullscene Antialiasing Bump Mapping Anisotropisches Filtering
2D:	bis 1600 mal 1200 Pixel

Status: Mit einiger Verspätung soll der PVRSG im September endgültig die Serienreife erlangen.
Ersteindruck: Sehr gut

Die technischen Spezifikationen lesen sich aber nach wie vor sehr gut: Mit Textur-Dekompression, Bump-Mapping, Anisotropischem Filtering, Fullscene-Antialiasing, True-Color-Rendering und noch etlichen anderen Features könnte der PVRSG zumindest in punkto Bildqualität ganz an der Spitze landen. Da NEC technisch eine ganz andere Linie verfolgt und die Polygone nicht auf dem klassischen Weg, sondern über Schnittpunkte sogenannter »infinite planes« (unendlicher Ebenen) aufbaut, litt der PowerVR erster Generation unter miserabler DirectX-Qualität, da diese Technik Microsofts Schnittstelle unbekannt war und deshalb vom Chip ziemlich umständlich und aufwendig emuliert werden mußte. Das ist mit Version 6.0 vorbei: Bei der Direct3D-Performance soll der PVRSG keine Nachteile mehr gegenüber anderen Lösungen haben. Wie das Leistungsvermögen der Videologic-Entwicklung nun tatsächlich aussieht, bleibt vorläufig eine der spannendsten Fragen der 3D-Szene. Sie wird frühestens Ende September gelöst; dann steht auch der Preis fest, der mit etwa 200 bis 250 Mark für ein 16-MByte-Board sensationell günstig werden könnte.

3Dlabs Permedia 3

Zusammen mit dem Rendition V3300 ist der Permedia 3 von der Fertigstellung noch am weitesten entfernt. Mit fertigen Samples wird erst zum Jahresende gerechnet, dementsprechend hat sich auch noch kein großer Hersteller wie Diamond oder STB fest zu diesem Chip bekannt. Der Permedia 3 von 3Dlabs soll den vom Vorgänger eingeschlagenen Weg konsequent weitergehen: Einerseits will der Chip eine ernstzunehmende Alternative im Spielesektor sein, andererseits die alte Stärke bei OpenGL-Anwendungen für den semiprofessionellen Bereich beibehalten. Das Datenblatt weist zumindest schon mal exzellente Werte aus, die verblüffend denen des Riva TNT ähneln. Mit einem Polygondurchsatz von 2 Millionen texturierten Dreiecken pro Sekunde und einer Füllrate von 250 MPixel/s liegt der Permedia 3 mit an der Spitze.

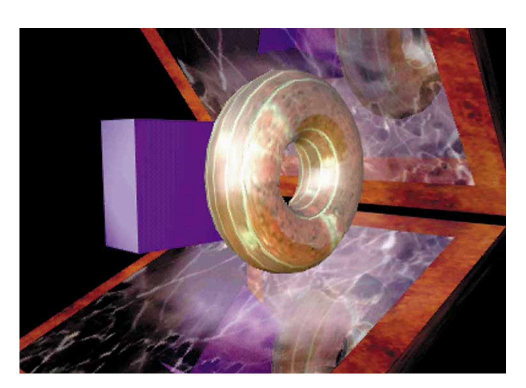
Ati Rage Pro 128

Noch recht wenig ist über den neuen Ati-Sproß bekannt, der den im OEM-Markt höchst erfolgreichen Rage-Pro-Chip ablösen soll. Er wird vermutlich Rage 128 oder Rage Pro 128 heißen und etwa ab Ende Oktober auf Karten erhält-

Rage Pro 128

Allgemein:	AGP/PCI-Versionen 4xAGP, Sidebanding
Treiber:	Direct3D, OpenGL
3D:	noch nicht bekannt
2D:	noch nicht bekannt

Status: Der Chip steckt noch in der Entwicklung, soll aber im Oktober auf Boards zu finden sein.
Ersteindruck: noch nicht möglich


Der neue Rendition-Chip soll komplexe Spiegelungen ohne großen Performanceverlust bewältigen.

lich sein. Der Rage 128 soll in punkto 3D-Features und Geschwindigkeit in etwa den Konkurrenten entsprechen. An technischen Daten ist bislang nur die angepeilte Füllrate von 180 Mpixeln/s bekannt, genaueres wollte Ati erst bei einer Presseveranstaltung nach Redaktionsschluß preisgeben. Alle Neuigkeiten zum Rage Pro 128 werden wir deshalb in der nächsten Ausgabe nachreichen.

Rendition V3300

Weiterhin spärlich fließen die Infos zu Renditions drittem 2D/3D-Chip, der offiziell nicht mehr V3300, sondern ganz allgemein nur noch RRedline Accelerator heißt. Er ist noch in einem Frühstadium der Entwicklung und wird wohl erst Anfang nächsten Jahres auf Grafikboards zu finden sein. Der RRedline Accelerator verfügt über zwei Textureinheiten, die zusammen bis zu zwei trilinear gefilterte Bitmaps pro Durchgang rendern können. Ansonsten sind über den Chip bislang nur sehr wenige technische Fakten bekannt.

Rendition V3300

Allgemein:	AGP/PCI-Versionen
Treiber:	RRedline, Direct3D, OpenGL ICD
3D:	2 Textureeinheiten
2D:	250-MHz-RAMDAC (2x)
	Multiscreen-Unterstützung

Status: Noch sehr früh in der Entwicklung, mit Prototypen ist erst Ende des Jahres zu rechnen.
Ersteindruck: noch nicht möglich

Intel Portola

Für das Frühjahr 1999 ist der Nachfolger des i740 unter dem Codenamen Portola geplant. Die Performance soll fünfmal so hoch sein, viel Wert wird wohl auf TV- und Video-Funktionen gelegt. Für den Highend-Bereich plant Intel zudem einen 3D-Chip mit dem Codenamen Coloma, der aber nicht vor Mitte 1999 zu erwarten ist.

Portola

Allgemein:	nur AGP-Version
Treiber:	Direct3D, OpenGL
3D:	noch nicht bekannt
2D:	noch nicht bekannt

Status: Steht am Anfang der Entwicklung. Wird erst Anfang 1999 auf dem Markt erscheinen.
Ersteindruck: noch nicht möglich



Grafikchip-Tabelle

Ein halbes Dutzend Chips und doppelt soviele Hersteller sorgen für Verwirrung: Wer benutzt welchen Chip?

Zu Weihnachten haben Sie als potentieller Käufer einer neuer Grafikkarte die Qual der Wahl. Praktisch jeder namhafte Hersteller wird nämlich mindestens zwei der Next-Generation-Chips auf eigenen Boards anbieten. Dabei konzentriert sich das Geschehen momentan auf drei Modelle: nVidias Riva TNT, den Savage von S3 und 3Dfx´ Banshee. NECs PowerVR2 ist zwar auch zu kaufen, bis auf Mitentwickler Videologic hat sich aber bislang kein Abnehmer gefunden. Permedia 3 und Rendition V3300 sind wiederum noch zu weit von der Serienreife entfernt, als daß ein Hersteller sich schon auf einen der beiden festlegen könnte. Eine andere Politik verfolgen Matrox, Ati und Number Nine, die auf ihre eigenen Chips setzen und diese auch nicht an Drittanbieter weiterveräußern.

Chip	Hersteller	Modell
3Dfx Banshee	Creative Labs	noch nicht bekannt
	Diamond	noch nicht bekannt
	Elsa	Victory 2
	Guillemot	Maxi Gamer Phoenix
	Miro	Hiscore Pro
	Typhoon	3D Max Pro
nVidia Riva TNT	Asus	AGP-3400TNT
	Creative Labs	3D Blaster Riva TNT
	Diamond	Viper V550
	Elsa	Erazor 2
	Hercules	Dynamite TNT
	STB	Velocity 4400
S3 Savage	Diamond	noch nicht bekannt
	Hercules	Terminator Beast
	STB	Nitro 3200
Matrox G200	Matrox	Millennium G200
	Matrox	Mystique G200
NEC PowerVR2	Videologic	noch nicht bekannt
Ati Rage Pro 128	Ati	noch nicht bekannt
Number 9 Ticket 2 Ride 4	Number 9	Revolution 4

Die Außenseiter

Ambitionierte Projekte kleiner Chipschmieden.

Die auf den vergangenen Seiten beschriebenen 3D-Chips sind nicht die einzigen, die sich in der Entwicklung befinden. Daneben werkeln noch einige unbekanntere Firmen oder kleine, ambitionierte Teams an einer Handvoll weiterer Grafikprozessoren. Oft kommen die Projekte nicht über das Prototypenstadium hinaus und landen dann in der Rubrik »Chipleichen«.

VelaTX

Eine der unbekannteren Entwicklungen, die es scheinbar bis zur Serienreife geschafft hat, ist der VelaTX von Stellar Semiconductor. Entgegen dem Trend handelt es sich dabei um einen reinen 3D-Beschleuniger. Der VelaTX arbeitet mit der PixelSquirt-Technologie, die ansatzweise mit der des PowerVR von NEC vergleichbar ist. So werden nicht-sichtbare Bereiche der 3D-Szenerie noch vor dem Rendervorgang weggerechnet, wodurch der ansonsten benötigte Z-Buffer entfällt. Anschließend rendert der Prozessor das Bild Pixel für Pixel.



Überwältigend: Diese hervorragende Bildqualität soll mit dem Glaze3D möglich sein.

Glaze3D

Geradezu gigantische Leistung verheißen die Ankündigungen für den Glaze3D, ein Projekt der finnischen Entwickler Bitboys Oy. Dasselbe Team zeichnete schon für den Pyramid 3D verantwortlich. Der Glaze3D soll über eine eigene FPU bis zu 3 Millionen Dreiecke/s berechnen können und mit einer angpeilten Füllrate von 400 MPixel/s die Konkurrenz weit in den Schatten stellen. Weitere Highlights: Multi-Texturing mit der Möglichkeit, bis zu vier bilinear gefilterte Texturen gleichzeitig zu rendern, und SLI-Fähigkeit, mit der die Füllrate auf 800 Mpixels/s hochgeschraubt wird. Mit dem Glaze3D ist allerdings nicht vor Herbst 1999 zu rechnen.

Chip-Leichen

Die immer schneller voranschreitende 3D-Entwicklung fordert auch immer mehr Opfer. Schon vor Jahresfrist verpaßte zum Beispiel Tseng den Umstieg auf konkurrenzfähige 3D-Technologie. Die Firma wurde prompt von Ati aufgekauft und verschwand in der Versenkung. Cirrus Logic, einst einer Großen der Branche, hat sich aufgrund des verschärften Kampfs ebenfalls aus der Grafikchip-Produktion zurückgezogen.

Nicht nur Hersteller, sondern auch einige bereits in der Entwicklung befindliche Chips mußten den Rückzug antreten. So etwa der Pyramid 3D von Tritech, der immerhin Serienreife erreichte, aufgrund mangelnder Performance aber zum Ladenhüter avancierte. Vor kurzem wurde er offiziell aus dem Verkehr gezogen. Immerhin lebt ein Teil des Pyramid 3D in DirectX 6.0 weiter, da Microsoft dessen Bump-Mapping-Technik lizenziert hat. Ein weiterer Fall ist der 3D-Chip von Alliance: Dieser Hersteller erlebte schon mit seinem 2D-Anteil am Voodoo-Rush eine Bauchlandung und hat nun auch seine Eigenentwicklung aus dem 3D-Bereich eingestampft. Vermutlicher Grund: Gegen die Konkurrenz hätte es das Alliance-Modell aus Image-Gründen sehr schwer gehabt. MG

Die wichtigsten Fachbegriffe

3D enträtselt

Nirgends wird soviel Fachchinesisch gesprochen wie im Umfeld der 3D-Karten. Damit Sie auch in Zukunft mitreden können, erklären wir die wichtigsten Begriffe rund um Polygone und Pixel.

Schneller und schöner – das sind die zwei Schlagworte, mit denen sich die neue Generation der 3D-Karten am einfachsten beschreiben läßt. Um höhere Geschwindigkeiten und bessere Qualität zu erreichen, ist allerdings eine Ladung geballter Technik notwendig. Die Anstrengungen reichen dabei von konventionellen Mitteln wie der Erhöhung des Chiptaktes bis hin zur Implementierung fortschrittlicher Rendertechniken, etwa prozeduraler Texturen. Um wirklich wesentliche Features von reinem Werbe-Blabla unterscheiden zu können, gehen wir im folgenden Artikel genauer auf die wichtigsten Begriffe der kommenden 3D-Saison ein.

AGP

AGP ist eines der Kürzel, die den Verbraucher regelmäßig verwirren. Dabei handelt es sich um den »Accelerated Graphics Port« (auf Deutsch in etwa »Beschleunigte Grafikschnittstelle«), einen eigenen Steckplatz, der bei Grafikkarten die PCI-Norm ablösen soll. Zwei Grundgedanken stehen hinter AGP: Erstens ein höherer Datendurchsatz, der durch eine Verdoppelung des PCI-Bustaktes auf 66 MHz erreicht wird. Das zweite Hauptmerkmal des AGP scheint auf den ersten Blick besonders für Spiele interessant. Anstatt das eigene Onboard-RAM zu nutzen, können AGP-Grafikkarten Texturen in den Hauptspeicher auslagern und von dort wieder anfordern. Außer dem Intel-Chip, der ausschließlich diese Technik anwendet, greifen alle modernen Beschleuniger nur auf die AGP-Technik zurück, wenn der eigene Grafikspeicher zu klein wird. Dafür gibt es im wesentlichen zwei Gründe: So ist der Zugriff auf den Hauptspeicher trotz unterstützender Techniken wie Pipelining (Zugriffe auf den Speicher werden gebündelt und nicht, wie bei PCI, hintereinander abgearbeitet) und Sideband Addressing (stellt acht zusätzliche Datenleitungen zur Verfügung) langsamer als der Zugriff auf das Onboard-RAM der Karte. Zweitens sind die Preise für Grafik-Speicherchips extrem in den Keller gefallen. Inzwischen sind 3D-Karten mit 16 MByte RAM für unter 300 Mark Endkunden-Preis möglich. Und das reicht für den Texturhunger aktueller Spiele völlig aus. Bis Texturen irgendwann doch mehr Platz brauchen, wird es längst 3D-Beschleuniger mit 32 MByte geben.

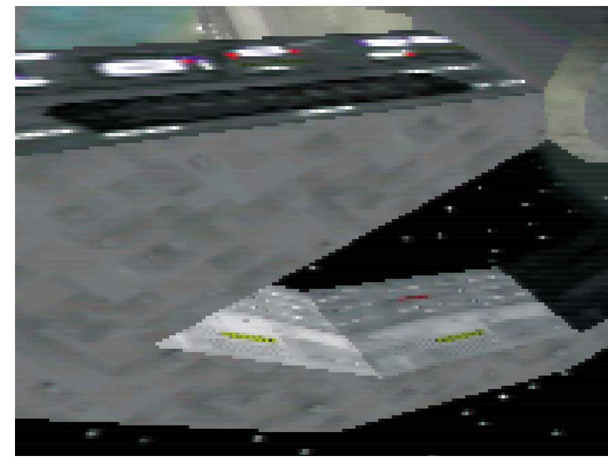
Anisotropisches Filtering

So stark Software auch vom bilinearen Filtering profitieren kann, nicht immer ist dieses Feature von Vorteil. Wenn Sie zum Beispiel eine schräggestellte Wand auf dem Bildschirm haben, ist ein darauf befindlicher Schriftzug durch das Filtern sehr unscharf. Hier schafft nun das anisotropische Filtering Abhilfe. Es zeichnet Texturen nicht wie das normale bilineare Filtering in X- und Y-Richtung gleich stark weich, sondern in elliptischer Form (anisotropic = ungleichmäßig). Dabei ist die Ausrichtung variabel: In welche Richtung wie stark gefiltert wird, bleibt dem Programmierer überlassen.

Antialiasing

Schon seit längerem wird Antialiasing von diversen Chips unterstützt (zum Beispiel den Vérités von Rendition),



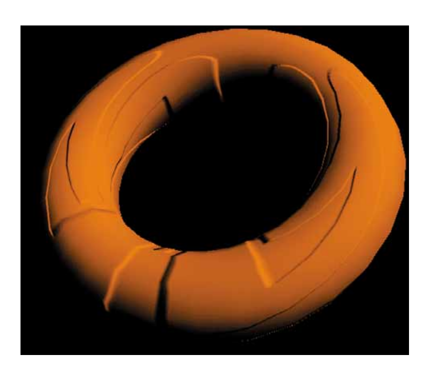


Eine Szene aus Egosofts Weltraumepos X: Mit Antialiasing (links) wirken die Polygonkanten deutlich glatter.

doch die Softwarebranche zieht nur ganz langsam mit entsprechendem Support in ihren Spielen nach. Antialiasing ist eine Technik, die wirksam Treppeneffekte bei schrägen Linien vermindert. Man unterscheidet zwei Varianten: Beim Edge-Antialiasing werden lediglich Kanten zweier angrenzender Polygone bzw. deren Texturen gefiltert. Deutlich effektiver ist die Fullscene-Variante; wie der Name bereits andeutet, wird hier der komplette Bildschirm bearbeitet. Der PowerVR 2 benutzt dazu das sogenannte Supersampling: Der Grafikchip berechnet intern die Szene mit extrem hohen Auflösungen (etwa 1600 mal 1200 Punkte), gibt das Bild aber nur in der tatsächlich eingestellten Auflösung auf dem Monitor aus (zum Beispiel 800 mal 600 Pixel). Der Rechenaufwand ist dabei natürlich enorm; angeblich sollen moderne 3D-Karten Fullscene-Antialiasing ohne großen Geschwindigkeitseinbruch bewältigen, was unsere bisherigen Tests jedoch nicht ganz bestätigen können.

Bump Mapping

Eines der schönsten 3D-Features ist das Bump Mapping, das mit seinem dynamischen Schattenwurf eigentlich zweidimensionale Flächen wunderbar plastisch aussehen läßt. Bislang versuchten die Grafiker, Texturen durch großen Detailreichtum und angedeuteten Schattenwurf möglichst viel Struktur zu verleihen. Durch das Bump Mapping kommen diese Bemühungen gleich mehrere Schritte voran. Über eine normale Textur wird noch eine sogenannte Bump Map gelegt, die sämtliche Schatteninformationen enthält. Im Gegensatz zu einer normalen Bitmap bleibt sie aber nicht unbeweglich auf einem Polygon kleben, sondern wird in Abhängigkeit von der Lichtquelle dynamisch berechnet.


Durch den dynamischen Schattenwurf wirken Objekte mit Bump Maps sehr plastisch.


Unreal verwendet bei den Wasseroberflächen sehr viele prozedurale Texturen.

DirectX 6.0

Bereits im letzten Heft haben wir Version 6.0 von Microsofts Multimedia-Schnittstelle genauer beleuchtet. Inzwischen ist die fertige Software erhältlich, und entsprechende Spiele werden demnächst folgen. Das interessanteste Modul von DirectX ist sicherlich Direct3D. Bis zur Version 5.2 litten Grafikkarten ohne eigene API (Riva 128, Intel i740, Matrox G200, PowerVR, Permedia 2) an der mäßigen Qualität von D3D. Es war nicht übermäßig schnell und unterstützte nur die grundsätzlichen 3D-Features, was sich bei vielen Spielen in mäßiger Bildqualität äußerte. Durch Direct3D 6.0 will Microsoft nun mit dem (von vielen Entwicklern immer noch favorisierten) Glide-API von 3Dfx gleichziehen. Die neue Version ist um etwa 10 bis 15 Prozent schneller, unterstützt fortschrittliche Techniken wie AMDs K6-2 und bietet eine deutlich gesteigerte Bildqualität. D3D 6.0 stellt sogar eine besonders schnelle und recht leistungsfähige Grafikengine zur Verfügung, die durchaus demnächst im einen oder anderen Profispiel zu finden sein dürfte.

Prozedurale Texturen

Wer sich schon mal die beeindruckenden Wasseroberflächen bei **Unreal** oder **Forsaken** etwas genauer angesehen hat, weiß, wozu prozedurale Texturen gut sind. Anstatt die Bitmaps wie bei herkömmlichen Texturen zu zeichnen, wird während des Renderprozesses nur eine bestimmte Struktur vorgegeben (etwa Wasser oder Holz) und die eigentliche Map dann mit Hilfe bestimmter Algorithmen in Echtzeit berechnet. In Zukunft werden prozedurale Texturen sicherlich zu einem wichtigen Bestandteil aller 3D-Engines, da sie die optische Qualität bestimmter Oberflächen wie Wasser, Feuer oder Lava enorm aufwerten. Allerdings sind sie ziemlich rechenaufwendig, außerdem erledigen selbst moderne Grafikkarten die Berechnung über ihre Treibersoftware.

Strips und Fans

Viele Polygone (Dreiecke) teilen sich gemeinsame Kanten. Anstatt nun bei jedem Dreieck alle drei Kanten neu berechnen zu müssen, können viele 3D-Karten die Informationen in einem sogenannten »Strip« zusammenfassen und sparen dadurch natürlich enorm Rechenaufwand. Dazu werden nur neue Eckpunkte des Polygongebildes berechnet, wodurch sich die Kanten der jeweiligen Dreiecke von selbst ergeben. Bei »Fans« verhält es sich sehr ähnlich, nur daß hier alle zusammenhängenden Dreiecke einen gemeinsamen Eckpunkt aufweisen. Dieser wird dann auch als solcher erkannt, wodurch sich der Rechenaufwand wiederum deutlich verringert. Unterstützung für Strips und Fans findet sich in DirectX 6.0, Glide 3.0 und OpenGL. Die id-Engine nutzt dieses Feature bereits aus. MG

17-Zoll-Monitor

Miro D1795F



Die Preise für gute 17-Zöller rutschen weiter in den Keller. Bestes Beispiel ist der Miro 1795F – sein Lochmasken-Bildschirm bietet für gerade mal 1.100 Mark ein hervorragendes Bild. Geometriefehler sind praktisch keine zu bemerken, die Konvergenz ist bis in die Ecken sehr gut. Dementsprechend fällt die Bildschärfe absolut überzeugend aus; hier setzt sich der Miro knapp hinter den Samsung Syncmaster 700p.

Zur Ergonomie: Bei einer Horizontalfrequenz von bis zu 95 kHz beträgt die Bildwiederholrate bei den üblichen 1024 mal 768 Bildpunkten maximal 115 Hz – ein sehr guter Wert. Die Bedienung ist insgesamt gelungen, allerdings fehlen separate Regler für Helligkeit und Kontrast. Miro gewährt drei Jahre Garantie samt 12 monatigem Vor-Ort-Austauschservice. Dank der ausgezeichneten Bildqualität erreicht der Miro D1795F eine Endnote von 1,8, was aufgrund des relativ günstigen Preises Platz 2 in unseren Top 5 bedeutet. MG

D1795F

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Miro
Preis: ca. 1.100 Mark
Hotline: (01805) 22 35 26
Homepage: www.miro.de

Pro	Kontra
• exzellente Bildqualität • sehr ergonomisch • einfache Bedienung	• hoher Stromverbrauch

Fazit: Der Miro D1795F ist ein hervorragender Monitor zum vergleichsweise günstigen Preis.

GameStar Gesamtnote: 1,8

CD-Brenner

Mitsumi CR-4801TE



Mit dem CR-4801TE bietet Mitsumi einen 4fach-ATAPI-Brenner zum günstigen Preis von 650 Mark an. Software wird in Form von CeQuadrats WinOnCD Togo 4.5 beigepackt. Damit erstellt das Gerät eine Audio-CD in guten 22:33 Minuten, Daten-CDs sind in gerade mal 20:22 Minuten sogar noch schneller gebrannt. Mit dem UDF-Treiber PacketCD dauert das Formatieren einer CD-R nur 26 Sekunden, das Schreiben 13:02 Minuten. Zum Lesen von CDs ist das Laufwerk bei 8facher Geschwindigkeit und gemächlicher Zugriffszeit allerdings weniger geeignet.

Neben Brennsoftware und UDF-Treiber liegen ein Datenkabel und immerhin drei CD-Rs zum sofortigen Losstarten mit in der Packung. Wer auf Rewritable-CDs verzichten kann, bekommt mit dem CR-4801TE einen schnellen und zuverlässigen Brenner mit guter Software zum attraktiven Preis. Das bedeutet eine Endnote von 2,2 und Platz 4 in den Top 5. MG

CR-4801TE

Typ: CD-Brenner
Hersteller: Mitsumi
Preis: ca. 650 Mark
Hotline: (01805) 21 25 30
Homepage: www.mitsumi.de

Pro	Kontra
• schnelle Brennzeiten • gute Software • günstiger Preis	• keine Rewritables möglich • mäßige Leseleistung

Fazit: Der Mitsumi CR-4801TE ist ein schneller CD-Brenner zum attraktiven Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,2

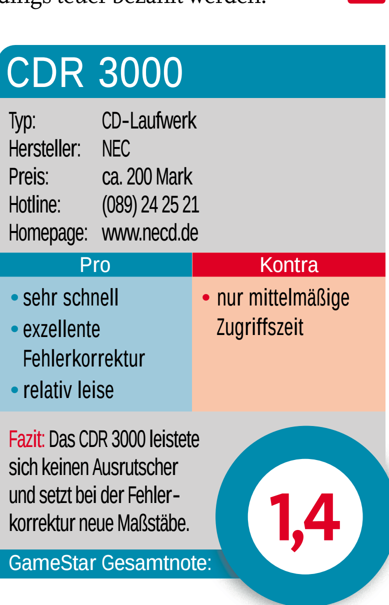
CD-Laufwerk

NEC CDR 3000



Mit seiner maximal 40fachen Lesegeschwindigkeit stellt das NEC CDR 3000 einen neuen Rekord auf. Allerdings ist der Nutzen von gigantischen 4.601 KByte/s Übertragungsrate zweifelhaft – außer beim Kopieren gewaltiger Datenmengen ist in der Praxis kaum ein Vorteil zu erkennen.

Im täglichen Betrieb viel wichtiger ist die durchschnittliche Zugriffszeit. Hier kommt das CDR 3000 auf 96ms; ein ordentlicher, aber nicht berauschender Wert (Asus CD-S3 40: 76 ms). Bestnoten konnten wir dem NEC in puncto Fehlerkorrektur und Praxistauglichkeit erteilen. Das Laufwerk las alle Test-CDs fehlerfrei und schaltete nach der Korrektur wieder auf volle Drehzahl hoch. Gold-CDs/Rewritables bereiteten dem Gerät keine Probleme, Vibrationen und Geräuschpegel hielten sich in erträglichen Grenzen. Insgesamt reicht es für das CDR 3000 zum Platz an der Sonne, die Leistung will mit 200 Mark allerdings teuer bezahlt werden. MG



CDR 3000

Typ: CD-Laufwerk
Hersteller: NEC
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (089) 24 25 21
Homepage: www.necd.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • exzellente Fehlerkorrektur • relativ leise	• nur mittelmäßige Zugriffszeit

Fazit: Das CDR 3000 leistete sich keinen Ausrutscher und setzt bei der Fehlerkorrektur neue Maßstäbe.

GameStar Gesamtnote: 1,4

Gamepad

MS Sidewinder Freestyle Pro



Auf CD: Microsoft Game Controller Software V3.0

Schon in der vorigen Ausgabe haben wir über die Mischung aus Joystick und Gamepad berichtet. Im Praxistest offenbart das vermeintliche Wunderkind nun Stärken und Schwächen.

Die Griffe des Freestyle Pads sind sehr dick und deshalb für kleine Hände ungeeignet.

Mit dem Freestyle Pro will Microsoft die Vorzüge analoger und digitaler Steuerung vereinen. Äußerlich ähnelt das mattschwarze Steuerhorn einem Sidewinder Pad und läßt sich auch genauso gut bedienen. Der Clou ist der zuschaltbare Analogmodus. Hier lenken Sie Ihre Spielfigur durch das Kippen des gesamten Pads in eine bestimmte Richtung. Wenn Sie das Gerät nach links neigen, dreht sich Lara Croft. Kippen Sie es nach vorne, fängt sie an zu laufen.



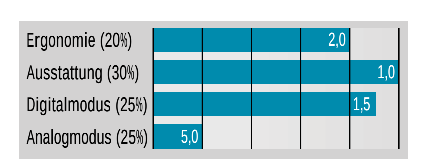
Im Analog-Modus kommt Gex kaum an der Biene vorbei.

Digital hui, Analog pfui

Laut Microsoft soll sich das Freestyle Pad dank der zwei Steuerungsarten für alle Spielegenres eignen. Unser Praxistest kommt zu einem ganz anderen Ergebnis: So springt Held **Gex** im gleichnamigen Jump-and-run mit dem Steuerkreuz zielgenau dem Highscore entgegen. Im Analogmodus torkelt die Echse dagegen planlos durch den Level, punktgenaue Sprünge sind fast unmöglich. Beim Prügelspiel **Virtua Fighter 2** bietet sich dasselbe Bild. Mit viel Übung kann man bei unserem Teskandidaten zwar Specialmoves ausführen, das läßt sich mit einem Standard-Pad aber einfacher bewerkstelligen. Ebensowenig zu gebrauchen ist der Analogmodus in Flugsimulationen, Ballerspielen oder 3D-Shootern. Besonders deutlich wird die schwache Sensorsteuerung bei Microsofts Fun-Rennspiel **Motocross Madness**, das dem Gamepad beiliegt. Zwar macht das Fahren mit dem Freestyle einen riesen Spaß; es entsteht das Gefühl, wirklich auf einem Crossbike zu sitzen. Mit einem normalen Joystick kann der Spieler sein Fahrzeug aber wesentlich exakter um die Kurven lenken. Andere Rennspiele wie **Motoracer** oder **Need for Speed 2** verhalten sich ähnlich.

Eine Frage des Geldes

Auf der einen Seite ist Microsofts Freestyle im Digitalmodus genauso gut wie das erfolgreiche Sidewinder Pad. Auf der anderen Seite steht die Sensorsteuerung, die sich nur in wenigen Spielen einsetzen läßt. Auch dort kann sie einen Joystick nicht ersetzten, geschweige denn schlagen. Wir haben uns deshalb entschieden, die beiden Steuerungsarten gleichwertig in unsere Gesamtnote einfließen zu lassen. Ob Ihnen der Analogteil und das Bonusspiel die satten 70 Mark Mehrkosten im Vergleich zum MS Sidewinder Gamepad wert sind, müssen Sie selbst entscheiden. RS



MS Freestyle Pro

Typ:	Joypad
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 150 Mark, incl. Motocross Madness
Hotline:	(01805) 67 22 55
Homepage:	http://www.microsoft.de

Pro	Kontra
• tolles Spielgefühl • exaktes Digitalpad • gute Verarbeitung	• Analogmodus zu unpräzise • für kleine Hände ungeeignet

Fazit: Gamepad mit spaßigem, aber unbrauchbarem Analogmodus und sehr gutem Digitalteil.

GameStar Gesamtnote:



Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-mail an tech@gamestar.de

HAUPTSPEICHER

Ich habe mir ein altes DOS-Spiel zugelegt, das aber nicht laufen will. Beim Start bricht es mit der Fehlermeldung ab, es sei nicht genügend Speicher unterhalb 640 KByte frei. Ich habe aber 64 MByte RAM, also kann es doch daran nicht liegen, oder? Außerdem wird zur Lösung empfohlen, ich solle den EMS-Speicher deaktivieren. Wie geht denn das? Stephan Rottels

GameStar: Das Speicherproblem ist noch ein Relikt aus alten DOS-Zeiten, als man sich nicht vorstellen konnte, daß ein PC jemals mehr als 640 KByte Speicher brauchen würde. Da selbst das heutige MS-DOS 7.0 kompatibel mit Uralt-Versionen ist, schleppt es die 640-KByte-Grenze noch mit sich rum. Wieviel Sie an sogenanntem konventionellem Speicher freihaben, erfahren Sie unter DOS, indem Sie »mem /c« eingeben. Speicher machen Sie durch das Hochladen von Treibern über die beiden Startdateien Autoexec.bat und Config.sys frei, per »loadhigh« bzw. »devicehigh«. Wie genau, steht im großen Tuningreport in der nächsten Ausgabe.

Der EMS-Speicher ist ebenfalls noch ein Überbleibsel von früher. Um EMS zu entfernen, sollten Sie in der Config.sys nach einer Zeile suchen, die den Speichermanager »EMM386.exe« enthält, und diese durch ein vorangestelltes »rem« deaktivieren.

```
MSCDEX     40.432  (39K)   40.432  (39K)   0  (0K)
MOUSE      27.552  (27K)   27.552  (27K)   0  (0K)
KEYB        6.944   (7K)    6.944   (7K)   0  (0K)
COMMAND     7.504   (7K)    7.504   (7K)   0  (0K)
PCXDUMP    16.640  (16K)   16.640  (16K)   0  (0K)
Frei      457.008 (446K)  457.008 (446K)   0  (0K)

Speicherbelegung im Überblick:

Speichertyp          Gesamt   =    Belegt   +     Frei
----------------  ----------    ----------    ----------
Konventionell        655.360       198.352       457.008
Oberer                     0             0             0
Reserviert           393.216       393.216             0
XMS-Speicher      66.060.288        69.632    65.990.656
----------------  ----------    ----------    ----------
Speicher gesamt   67.108.864       661.200    66.447.664

Ges. unter 1 MB      655.360       198.352       457.008

Max. Größe für ausführbares Programm       456.688   (446K)
Größter freier oberer Speicherblock              0     (0K)
MS-DOS ist resident im hohen Speicherbereich (HMA).
```

Die blau umrandete Zeile ist die Entscheidende:
Hier sehen Sie, wieviel konventionellen Speicher unter 640 KByte Sie für DOS-Spiele zur Verfügung haben.

SPEICHER

Ich werde demnächst von einem alten Sockel-7-Rechner auf ein Pentium-II-System umsteigen. Kann ich mein altes EDO-RAM weiterbenutzen? Robert Kleinke

GameStar: Nur, wenn es sich um DIMMs handelt und Ihr neues Board eines mit LX-Chipsatz ist. BX-Platinen benötigen auf jeden Fall SDRAM. Falls Ihr Speicher noch das SIMM(PS/2)-Format aufweist, kommen Sie um einen Neukauf nicht herum. Praktisch kein PII-Board besitzt SIMM-Slots. Wenn doch, so kann der LX-Chipsatz nur FPM-RAM ansprechen, aber kein EDO.

3D-KARTEN

Ich bin stolzer Besitzer einer Maxi Gamer 3D 2 und plane die Anschaffung eines zweiten Boards, um in den Genuß des SLI-Modus zu kommen. Dazu habe ich zwei Fragen: Kann ich meine Maxi Gamer mit jeder beliebigen anderen Voodoo-2-Karte zusammenschließen? Muß ein Spiel den SLI-Modus speziell unterstützen oder funktioniert das automatisch? Bernd Jaeger

GameStar: Offiziell funktionieren nur zwei Boards vom gleichen Hersteller zusammen im SLI-Modus. Unseren Erfahrungen nach stehen die Chancen aber gut, daß auch zwei verschiedene V2-Karten miteinander harmonieren; eine Garantie gibt es allerdings nicht dafür. Prinzipielle Voraussetzung für den SLI-Modus ist die gleiche Speicherbestückung auf beiden Boards. Spiele müssen nicht speziell angepaßt werden, allerdings bieten nicht alle Programme die durch SLI mögliche Auflösung von 1024 mal 768 Punkten an.

BENCHMARKS

Ich habe mir ein Voodoo-2-Board gekauft. Nun bin ich ziemlich frustriert, weil ich im GameStar-Benchmark mit meinem P200 MMX nur auf 15,4 fps komme, exakt den gleichen Wert wie zuvor mit der Matrox Mystique. Was mache ich falsch? Andreas Kalitzky

GameStar: Anscheinend ist unter »Direct Draw Treiber« im GSBench-Dialogmenü noch der primäre Bildschirmtreiber ausgewählt. Damit ist im Benchmark nach wie vor die Mystique aktiv, deshalb die unveränderten Werte. Stellen Sie den Treiber auf die Voodoo 2 um und achten Sie darauf, daß im Kästchen darunter »Direct3D HAL« angewählt ist – ansonsten läuft der Benchmark nur in der Software-Emulation.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Anzahl an Zuschriften nicht immer möglich ist. Für die Allgemeinheit besonders interessante Fragen werden im TECHtelmechtel abgehandelt.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 10/98

Diesen Monat dürfen sich in erster Linie die Voodoo-2-Fans freuen: Die 3D-Raketen wurden in den letzten Wochen um einiges preiswerter.

2D/3D-Kombikarten

Top-Leistung in 2D und 3D: Matrox Millennium G200

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Matrox Millennium G200	1,7	350 Mark	8/98	(089) 61 44 74 44	sehr schnell, exzellente 3D-Bildqualität
NEU	2	Asus AGP-V3000ZX	1,9	250 Mark	10/98	(02102) 44 50 11	Riva-ZX-Chip, ausgefeilte Treiber
UPDATE	3	Hercules Terminator 2x/i	2,0	180 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	schnell, sehr günstig
	4	Tekram AGP 6000	2,0	150 Mark	8/98	(02102) 302 80	gute 2D/3D-Karte zum günstigen Preis
	5	MSI MS-4419	2,0	180 Mark	8/98	(06074) 40 09 00	sehr preiswert, gute 3D-Qualität
	Preistip:	Ati 3D Charger	3,0	100 Mark	–	(089) 66 51 50	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

3D-Zusatzkarten

3D in absoluter Hochform: Miro Hiscore2 3D

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	1,3	600 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
NEU	2	Metabyte Wicked 3D	1,4	500 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
UPDATE	3	Diamond Monster 3D 2 (8MB)	1,4	420 Mark	6/98	(08151) 26 63 30	gutes Loop-Kabel, mit Spielen 460 Mark
UPDATE	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,4	500 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, mit Spielen 630 Mark
UPDATE	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,4	520 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
UPDATE	**Preistip:**	Gi Maxi Gamer 3D	1,9	150 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	300 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
	2	Terratec EWS64 S	1,6	370 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
UPDATE	3	Ensoniq Audio PCI	1,6	120 Mark	11/97	(06074) 891 50	super Preis-Leistungs-Verhältnis
UPDATE	4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	150 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
	5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
UPDATE	**Preistip:**	Soundblaster 16 PnP	2,7	80 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke

Das schnellste IDE-Laufwerk: NEC CDR 3000.

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	200 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, exzellente Fehlerkorrektur
UPDATE	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	140 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
UPDATE	3	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
	4	Teac CD-532E (32fach)	1,6	150 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	5	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	130 Mark	3/98	(02131) 10 10 34	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
UPDATE	**Preistip:**	Mitsumi FX 800 (8fach)	2,9	70 Mark	–	(01805) 21 25 30	laufruhiger, zuverlässiger Klassiker

CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Teac CD-R55S	1,8	800 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
UPDATE	2	Yamaha CDR-400t	2,0	780 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
	3	Yamaha CRW-4001t	2,0	830 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
NEU	4	Mitsumi CR-4801TE	2,2	650 Mark	10/98	(01805) 21 25 30	schneller Brenner zum attraktiven Preis
	5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	4/98	(0511) 358 02 21	sehr günstiger CD-RW-Brenner
	Preistip:	Sony CSP-928E	2,8	450 Mark	–	(02389) 95 10 47	ordentlicher ATAPI-Brenner

17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.200 Mark	–	(0180) 512 12 13	exzellente Bildqualität
NEU	2	Miro D1795F	1,8	1.100 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
UPDATE	3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.500 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie
	4	Eizo Flexscan F56	1,8	1.450 Mark	–	(02153) 73 34 00	gutes Bild, hohe Ergonomie
UPDATE	5	Iiyama MF-8617T	2,1	950 Mark	11/97	(089) 900 05 00	niedriger Preis, gute Qualität
UPDATE	Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	700 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore

Exzellente Bildqualität: Iiyama Vision Master 450GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.800 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Eizo T68	1,8	2.200 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
3	Taxan Ergovision 975	2,1	1.600 Mark	8/98	(01805) 535 69 72	guter Allrounder zum günstigen Preis
4	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.900 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich
5	Nokia 446Xpro	2,2	1.900 Mark	8/98	(089) 14 97 36 00	ergonomisch, gut verarbeitet
Preistip:	Terra Magic 1996F	2,6	1.200 Mark	8/98	(01905) 780 10	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis

Modems/ISDN-Adapter

Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	sehr schneller ISDN-Adapter
	2	Elsa Microlink 56k	1,7	290 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	bestes 56K-Modem
	3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	guter externer ISDN-Adapter
UPDATE	4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	190 Mark	5/98	(07631) 36 03 00	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis
UPDATE	5	US Robotics Sportster Flash	2,0	240 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	gutes Allround-56K-Modem
UPDATE	Preistip:	Pearl V.34-3314	2,7	120 Mark	–	(07631) 36 03 00	schnelles 33,6-Kbps-Modem

Gamepads

Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Microsoft SideWinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
	2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
UPDATE	3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
	4	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
	5	Interact 3D Program Pad	2,5	70 Mark	7/98	(04287) 12 51 13	programmierbar, gute Ergonomie
	Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark

Für jedes Genre geeignet: Microsoft SideWinder Precision Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder PP	1,7	100 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
2	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis
3	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
4	CH Flightstick Pro	2,4	100 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
5	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für Profis: CH F-16 Fighterstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 81 45	vielseitig, sehr präzise
3	Gravis Firebird 2	2,2	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung
4	Saitek X36F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Knüppel
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 81 45	rundum verbessertes Top-Lenkrad
*	Endor Fanatec Le Mans	2,3	200 Mark	3/98	(06021) 84 06 53	stabiles und exaktes Steuerrad

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Alternate Computervers.	12/13, 14/15	58	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ARI DATA CD GmbH	85	15	02154/94760	02154/947642	http://www.ari-data-de
ASC Games	70/71	37	-	-	keine Angabe
Bertelsmann Club	125	19	05242/415233	05242/415744	http://www.bertelsmann-club.de
BHV Bürohandels.	4	61	-	02131-765101	http://www.bhv.net
Blackstar Multimedia	105	50	05241/953388	05241/953310	keine Angabe
BWZ Elektronikvertrieb GmbH	219	20	040/69678100	040/69678110	http://www.bwz.de
Call & Play	169	9	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	33	44	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cendant Software Deutschland	82/83, 112/113	53, 54	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Codemasters	129	60	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
ComputerProfis GmbH	145	21	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Conitec GmbH	126	22	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Conrad Elektronik GmbH	38/39	14	09622/30-0	09622/30207	keine Angabe
Creative Labs GmbH	17	45	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	99	49	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	49, 75, 141	27, 28, 29	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Deutsche Verlagsges.	229	36	0711/26310	0711/2631292	keine Angabe
Egmont Interactive GmbH	91	31	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Electronic Arts Germany	35	18	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	19	10	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Game it!	119	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gruner&Jahr Hamburg	93	42	040/37030	-	http://www.stern.de
Hasbro Interactive	2. US, 3	47	040/39929393	040/39929395	http://www.hasbro.com
Infogrames	27	57	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interactive Magic	53, 63	51, 52	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	107	24	0190/880099	-	keine Angabe
Jöllenbeck GmbH	211	23	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Magix Software München	120	11	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4. US	3	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Media Point	21	41	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	31	2	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	3. US, 47	32, 33	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
Microsoft GmbH	42/43	35	089/31760	089/31765700	keine Angabe
Mindscape	55	38	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
Miro	51	48	0531/31920	0531/319299	http://www.miro.de
MLC Hard- & Software	126	59	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
Multimedia Soft	225	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	108	5	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
NBG EDV Handels & Verlags GmbH	61	56	0731/9661244	-	http://www.nbg-online.de
Okay Soft	217	30	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
Philip Morris GmbH	67	4	-	-	keine Angabe
Primus-Online GmbH	207, 209	39	0781/8824	-	http://www.primus-online.de
Saitek	217	12	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	213	6	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	23	43	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Software Com	179	40	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Symantec Deutschland GmbH	139	34	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
UbiSoft Entertainment	103	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Waibel Systeme	117	25	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	131	8	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
wpi	86	26	0821/345950	0821/3491087	http://www.chatcity.de
X-Plain Verlag	160	7	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Beilagenhinweis					
SMM Software	06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de		

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic);
Trainees: Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle, Jörg Spormannn

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Anita Blockinger (Layout), Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Christian Ludt (Schlußredaktion)

Grafik und Layout: Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller

Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/ 25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/ 2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 81 Mark, im Ausland 99 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q II/98) 192.283

ivw

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Ein Leserbrief sagt mehr als tausend Worte

Leserbriefe

Viele Leser zeigten sich über das scheinbare Ende des Raumschiffs GameStar entsetzt und wollten wissen, ob und wie es mit den intergalaktischen Abenteuern weitergeht.

Raumschiff GameStar

Soll es das wirklich schon gewesen sein? Der Kampf der tapferen Spieletester gegen Doc Vader soll vorbei sein? Das kann ich nicht glauben. Ich lese GameStar seit dem ersten Heft und Raumschiff GameStar gehörte immer zu den Highlights. Ich hoffe, daß schon ab der nächsten Ausgabe eine zweite Staffel startet.

Tobias Pukropski

Habt ihr keine Lust mehr zu »schauspielern«? Oder gibt es jetzt zwölf Folgen »Die Ritter der Spieletester«, oder vielleicht »Auf den Spuren der neusten Spiele«? Ich hoffe nicht. *Andreas Vaerst*



In welche unbekannten Tiefen stößt Raumschiff GameStar in Zukunft wohl vor?

Das darf doch nicht wahr sein! Auf Raumschiff GameStar freue ich mich doch immer, wenn ich euer Heft kaufe. Was soll denn nun kommen – vielleicht GameStar-Trek? Jörg und Konsorten fliegen mit der GameStar durch ein Dimensionstor und aus der Kugel wird eine Art Enterprise, Doc Vader folgt und mutiert zum Klingonen...

Lars Hachmann

Das meint ihr doch wohl nicht im Ernst, daß dies die letzte Folge sein soll? Ich bin treuer Fan von Raumschiff GameStar, und möchte es auf keinen Fall vermissen. Zugunsten der Serie wäre ich durchaus bereit, Opfer zu bringen.

Jan Olaf Schönemann

GameStar Erwacht Mick Schnelle eines Tages unter der Dusche und hat die letzten Folgen nur geträumt? Wer steckt wirklich hinter der Maske von Darth Vader, und fliegen kugelrunde Raumschiffe überhaupt? Auf all diese brennenden Fragen wird es eine Antwort geben – laßt euch überraschen. Derzeit schreibt die Redaktion fleißig an neuen Drehbüchern: GameStar TV geht weiter...

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die E-mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

Lord British himself

Im letzten GameStar habt ihr ein Zitat von Lord British abgedruckt, in dem er über seine Ex-Angestellten herzieht. Ich habe es übersetzt und an eine Ultima-9-Webpage geschickt. Wie ihr vielleicht auch gesehen habt, hat es ziemliche Wellen im Internet gegeben. Habt ihr das Zitat aus zweiter Hand, oder hat Richard Garriott direkt mit euch geredet? *Matthias Kimmich*

GameStar Die Aussage stammt von Garriott selbst, er hat sich in der angeführten Weise direkt gegenüber drei GameStar-Redakteuren geäußert. Der genannte Beitrag hat in der Ultima-9-Fangemeinde für viel Aufregung gesorgt; wir bleiben bei unserer Darstellung.
Wir überprüfen grundsätzlich jeden Artikel sehr sorgfältig. Wenn es sich um Aussagen Dritter handelt oder der Richtigkeitsgrad nicht eindeutig zu klären ist (was Gerüchte oft so an sich haben), kennzeichnen wir dies mit Hinweisen wie »angeblich« oder »unbestätigten Meldungen zufolge«.

Wertungen

Dickes Lob an euch, ein wirklich tolles Magazin. Ihr habt es geschafft, daß ich nur noch GameStar lese. Aber eine Anregung habe ich: Warum bewertet ihr den Spielspaß in Prozent, Grafik oder Sound aber nur mit Schulnoten? Das ist doch unübersichtlich! *Armin Krampl*

GameStar Der Spielspaß ist am wichtigsten und wird anhand von Wertungskonferenzen, unseren bekannten Testkriterien und nicht zuletzt den Top-25-Charts haarfein bestimmt. Grafik oder Sound lassen sich weniger genau qualifizieren, Schulnoten reichen dafür aus.

Wing Commander Addon

Ich habe in GameStar 8/98 gelesen, daß die Missions-CD zu Wing Commander Prophecy von Origin gestrichen worden sei, die Einsätze dafür aber ab dem 26. August im Internet kostenlos zum Download bereit stehen sollen. Mein Problem ist, daß meine Freunde keinen Internet-Anschluß haben und daher sehr wahrscheinlich auf die Idee kommen werden, die Missionen bei mir herunterzuladen – mir droht der Ruin! Deshalb bitte ich euch, sie mit auf die CD zu brennen. *Sebastian Schmidt*

Als begeisterter Spieler von Wing Commander Prophecy habe ich mich wahnsinnig darüber geärgert, daß die Missionen nicht im Handel, sondern nur im Internet angeboten werden. *Rainer Göttler*

GameStar Laut einem Firmensprecher von Electronic Arts Deutschland will Origin durch diese Aktion testen, wieviele Spieler sich Programme online aus dem Netz ziehen. In diesem Fall sind uns leider die Hände gebunden.

PC Spielstark

Ich habe früher nur auf Konsolen wie der Playstation oder dem N64 gespielt. Vor allem letzteres fand ich von der Grafik her echt stark, bis ich vor einigen Monaten einmal probeweise Tomb Raider auf meinem Computer installierte: Vorher hatte ich für PC-Spiele nichts übrig, inzwischen sind sie mir aber sehr viel lieber. Ganz besonders stark finde ich Turok. Die Grafik verbesserte sich um ein Vielfaches. Wenn ich in der PC-Version an eine Mauer stoße, erkenne ich wirklich jede Fuge und jede Ritze in unglaublicher Schärfe. *Andreas Lindig*

GameStar In Sachen Grafik macht einem ordentlich (also mit 3D-Karte) ausgerüsteten PC derzeit kein anderes Gerät etwas vor, außerdem kann ein fein auflösender Monitor einfach mehr Bildpunkte hervorzaubern als ein vergleichsweise grobkörniger Fernseher.

Rollenspiele

Als absoluter Rollenspiel- und Strategiefan warte ich gespannt auf Diablo 2, Baldur's Gate und Command & Conquer 3. Mir ist aufgefallen, daß viele Spiele grafisch super sind, aber sonst absolut langweilig. Ich für meine Person lege mehr Wert auf Story, Spielbarkeit und Charakterdesign. Deswegen kann ich auch den Wirbel um die 3D-Shooter (und die dadurch beschleunigte Hardwarekurve) nicht ganz verstehen. Wer kann sich schon jeden zweiten Monat einen neuen Computer leisten, nur um in den »Genuß« der neuesten Engine für Intel-optimierte Supercomputer zu kommen? *Oliver Höpfl*

GameStar Might & Magic 6 oder Final Fantasy 7 gibt's schon, demnächst steht in Sachen Rollenspiele weiterer äußerst vielversprechender Nachschub an.
Was die beschleunigte Hardware-Kurve und 3D-Actionspiele betrifft: Wer aktuelle Programme ausreichend flott zum Laufen bekommt, ist auch für die mittlere Zukunft gerüstet: Derzeitige Engines (mit denen übrigens auch Rollenspiele entstehen, etwa Anachronox oder Deus Ex) begleiten uns sicher noch eine Zeitlang.

Die Gewinner von Ausgabe 8/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 8/98, S. 194: Helge Krikcziokat, Langwedel • Matthias Korwitz, Zerbst • Bernd Schwartz, Tutzing • Christian Klose, Herten • Markus Kummer, A-St. Peter a.O. • Tim Kubertschak, Saalfeld • Manuel Gottwald, Kaisheim • Torsten Groth, Osnabrück • Eike Clemens, Dormagen • Benjamin Schimpf, Apelern • Sascha Günther, Hamburg • Guido Geltenpotz, Essen • Sebastian Gsuck, Otzberg • Mario Ansorge, Nörten-Hdbg. • Florian Seifer, Hattert • Volker Stempfle, Köln • Sebastian Scholl, Kronberg • Johannes Philipp, Schwelm • Oliver Wolff, Dresden • Jakob Sins, Westeregeln • Frank Ursin, Nordhausen • Jan Storm, Jevenstedt • Christoph Gut, Krumbach • Sebastina Gevers, Vechta • Christoph Leitner, Geiselwind • Michael Bröde, Hannover • Tom Kattner, Halle/Saale • Rene Thorwarth, Trusetal • C. Fontius, Neckarsteinach • Mathias Wagner, Osterhofen • Sebastian Graf, Kiplenberg • Hannes Römer, Neckargemünd • Olaf Isendahl, Hüllhorst • Andreas Lauinger, Waldbronn • Florian Manz, Zwingenberg • Oliver Straßmann, Lemgo • Norbert Klekotto, Nürnberg • Wendelin Macht, Kümmersbruck • Nicolai Sauer, Boxberg • Alexander Denneng, Wallenhorst • Wolfgang Stütz, Weil im Schönbuch • Björn Schnoewitz, Wittmund • Tobias Lichtenberg, Marl • Niclas Möllmann, Holzwickede • Marco Hild, Rechberg • Tim Walde, Löttingen • Matthias Gabriel, Gifhorn • Peter Stoischek, Krenbronn • Thomas Bauer, Stuttgart • Jens Ladenthin, Berlin • Hendrik Jäger, Frankfurt • Christian Erl, München • Olaf Kordti, Rostock • Sebastian Soester, Haltern • Jörg Grefer, Neuwied • Alex Ladniak, Neuhofen • Florian Zimmermann, Alsfelde • Johannes Spöhring, Münster • Anh Viet Nguyen, Krefeld • Lukas Josties, Thulendorf • Oliver Fiedler, Leipzig • Robert Müller, Duisburg • Jan-Thorsten Peter, Kerpen • Christian Domikowsky, Senden • Daniel Bröker, Detmold • Patrick Pekal, Krefeld • Ralf Kühnle, Neckarsulm • Karsten Kupper, Bielefeld

Die (Vor-) Letzte

Raser-Reaktionen

Evaluation

Sehr geehrte Damen und Herren,

in unserem Programm besprechen wir in der Rubrik ***Computer-Corner*** u.a. neue Hardware, Computer-Zeitschriften und Computer-Bücher. Da von Seiten der Zuhörer reges Interesse an Software besteht, würden wir gerne einen Testbericht über

Innenstadt Raser
(unsere Hardware: IBM komp., Pentium, DOS 6.22, Windows 95 / 98. Disketten: 3,5" oder 5,25", CD-ROM)

veröffentlichen. Daher bitten wir Sie, uns ein Vollprogramm (*keine DEMO*) mit Informationsmaterial kostenfrei für Testzwecke zur Verfügung zu stellen. Neben den Testläufen verwenden wir das Programm für Demonstrationszwecke für interessierte Hörer, die uns regelmäßig im Studio besuchen. Da möglichst nach den jeweiligen redaktionellen Vorstellungen immer praktische Vorführungen stattfinden sollen, würden wir es begrüßen, wenn Sie uns die Software kostenfrei für Archivzwecke überlassen würden. Die Lizenzbestimmungen werden streng eingehalten !

Wir würden eine baldige Zusendung begrüßen und bedanken uns schon heute für Ihre freundliche Unterstützung.

mit freundlichen Grüßen
KLINIKFUNK KARLSRUHE

Lieber Klinikfunk, Sie haben den Bericht in der vorigen Ausgabe gründlich mißverstanden: Es gibt gar keine Testversion des Innenstadt Rasers. Tatsächlich warf unser Team einen Blick auf eine erste, sehr frühe Beta-Version des Programms. Wann der Raser nun endlich erscheint, steht allerdings in den Sternen. Auf unsere Fragen entgegnete Michael Galuschka resignierend, die Entwicklung stecke fest. »Der Innenstadt Raser kommt keinen Zentimeter voran«, so die Worte des Projektleiters. CS

Jagdsaison

Wenn Manager bei Interplay nachdenken, kann man die Zahnräder knirschen hören: »Amerikaner mögen die Jagdsimulation Deer Hunter. Amerikaner mögen 3D-Shooter. Hm.« Die Idee – »Wir brauchen ein 3D-Jagdspiel!« – wandert zur Programmier-Abteilung. Dort nimmt man eine billige Engine, gibt Bäume und Tiere dazu und schüttelt das Ganze kräftig durch. Das Ergebnis kullert eine Woche später in die Marketing-Abteilung. Nach längerem Brüten über den beiden Grundgedanken – »Die Engine ist von Redneck Rampage. Die Spielidee ist von Deer Hunter.« – erreicht schließlich Redneck Deer Hunter den Markt. Glückliches Amerika.



Kein Scherz: Amerikaner können mit Interplays »Redneck Deer Hunter« auf virtuelle Entenjagd gehen.

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere Leser auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Horror-Film?

»Meine Damen und Herren, Hollywood plant einen neuen Film! (Applaus) Er wird von Steven Spielbergs Firma DreamWorks produziert! (Gewaltiger Beifall) Regie führt kein geringerer als Jesse Dylan, Sohn des legendären Bob Dylan! (Frenetischer Jubel) Und die Story liefert das Computerspiel »House of the Dead! (Unheilschwangere Stille) Ist das etwa nichts?! Ein unheimliches Anwesen! Zombies! Ein Held ballert sich durch! (Stühlerücken) Äh... Blut? Action? Spezialeffekte...? (Gedränge am Ausgang) Zombies! Versprochen! Vielleicht bringen wir auch Bob unter! So warten Sie doch...!«



House of the Dylans: Bobs Sohn Jesse inszeniert für Hollywood das Computerspiel „House of the Dead“



FOCUS: Jesse Dylan grübelt gerade, ob er den richtigen Stoff erwischt hat...

Im nächsten GameStar

Wenn auf dem Spielemarkt der heiße Herbst beginnt, sind Sie mit dem neuen GameStar bestens informiert.



GameStar CD-ROM

Auch die nächste Cover-CD wird wieder randvoll. Reservieren Sie schon mal Festplattenplatz für heiße **Demos**, **Spiele-Videos**, und **GameStar TV**. Dazu gibt's natürlich aktuelle **Treiber**, **Patches** und **Tools**.

Die Siedler 3

Freuen Sie sich auf den kommenden GameStar. Den wollen nämlich die wuseligen Titelhelden aus **Die Siedler 3** pünktlich stürmen, damit wir sie auf Herz und Nieren untersuchen können. Hoffentlich haben sie keine Verspätung – wir sind äußerst gespannt, ob Blue Bytes Vorzeige-Aufbauspiel mit neuer direkter Truppensteuerung, Handel und Diplomatie den Konkurrenten **Anno 1602** ausstechen kann.

NHL 99

Am 1. Oktober startet die amerikanische Eishockey-Saison, und wie jedes Jahr bringt EA Sports beinahe zeitgleich sein neuestes NHL heraus. Lesen Sie im nächsten GameStar, ob **NHL 99** seinen fantastischen Vorgänger von der Tabellenspitze rempeln kann.



Jagged Alliance 2

Die Redaktions-Strategen können es kaum noch abwarten, bis **Jagged Alliance 2** erscheint. Wir rechnen damit, daß Sir-Techs Taktikepos seinem Echtzeit-Kollegen **Commandos** heftig Konkurrenz machen wird. Dafür sorgt allein schon die umfangreiche, dynamische Kampagne.



European Air War

Mit **European Air War** landet die erste einer ganzen Reihe von Flugsimulationen, bei denen Sie im Zweiten Weltkrieg heiße Luftkämpfe austragen. Der Microprose-Flieger gehört wahrscheinlich zu den besten des anfliegenden Simulationsgeschwaders – mehr im nächsten Heft.



PC-Tuning

Sie wollen das Beste aus Ihrem PC holen? Unser nächster Hardware-Schwerpunkt zeigt, wie Sie Ihren Rechner ganz einfach tunen – ohne sich in Upgrade-Unkosten zu stürzen.



Tips & Tricks

...in Hülle und Fülle. Darunter Lösungen zu **Dynasty General** und **Knights and Merchants**. Und wie immer viele, viele Cheat-Codes und Kurztips.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.